

林晃 X 角丸圆
讲 美少女画法
漫画绘制技巧的权威指南
日本漫画大师倾情奉献
彻底解析绘制美少女的基本方法
本书适合初学者以及专业人士
[日] 林晃 角丸圆／编著
日本漫画大师讲座
1.
美少女画法
“技法圣经”
独家揭秘创作高手的完整创作思路和绘画步骤
漂亮五官、可爱面貌的描绘技巧
魅力发型的七大要素
不同性格及特征的四种美少女体型
中青雄狮
中国青年出版

# 林晃 X 角丸圆
## 讲 美少女画法

（日）林晃　角丸圆 / 编著
德米特莉 / 译

日本漫画大师讲座 1.



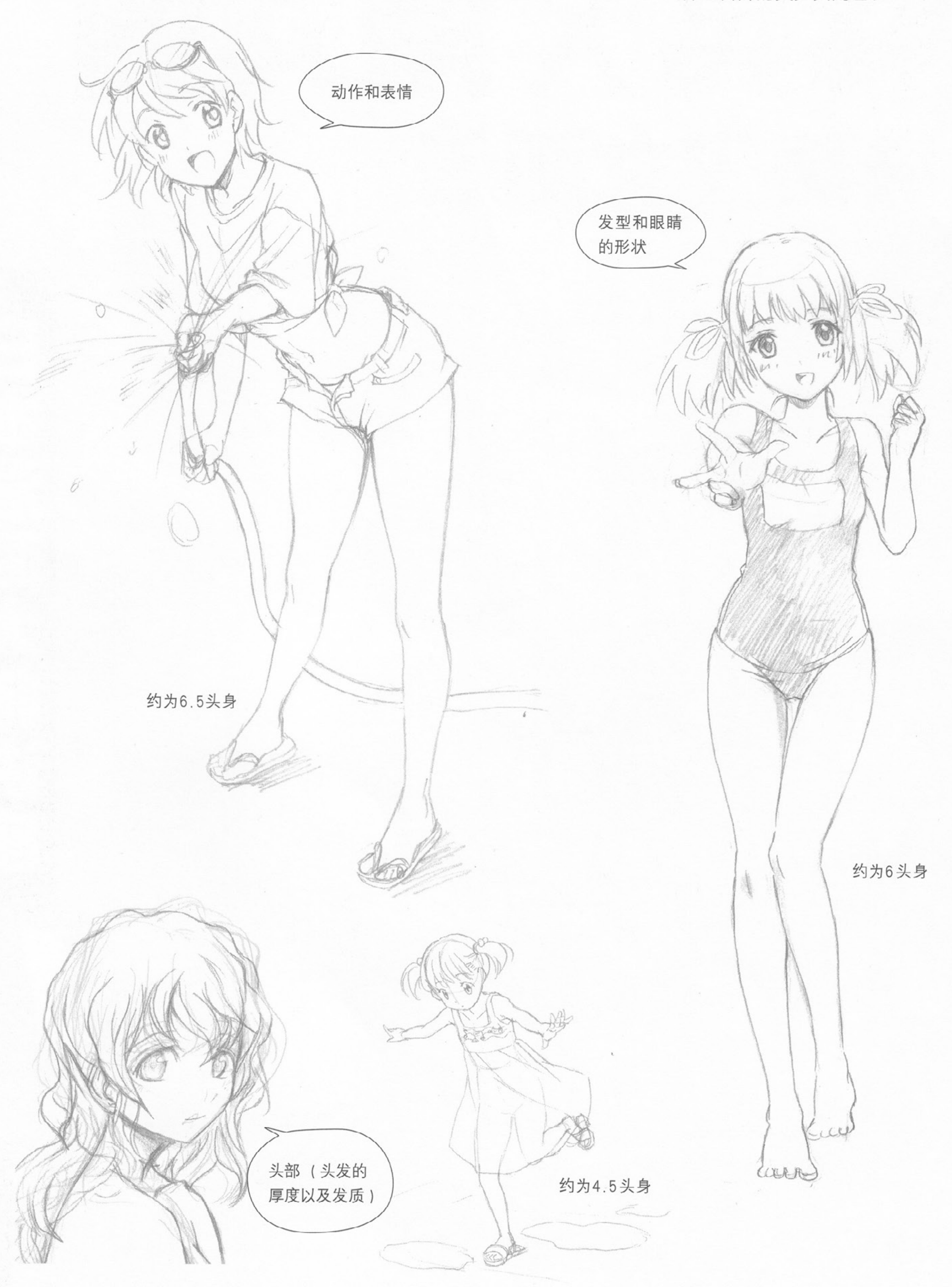


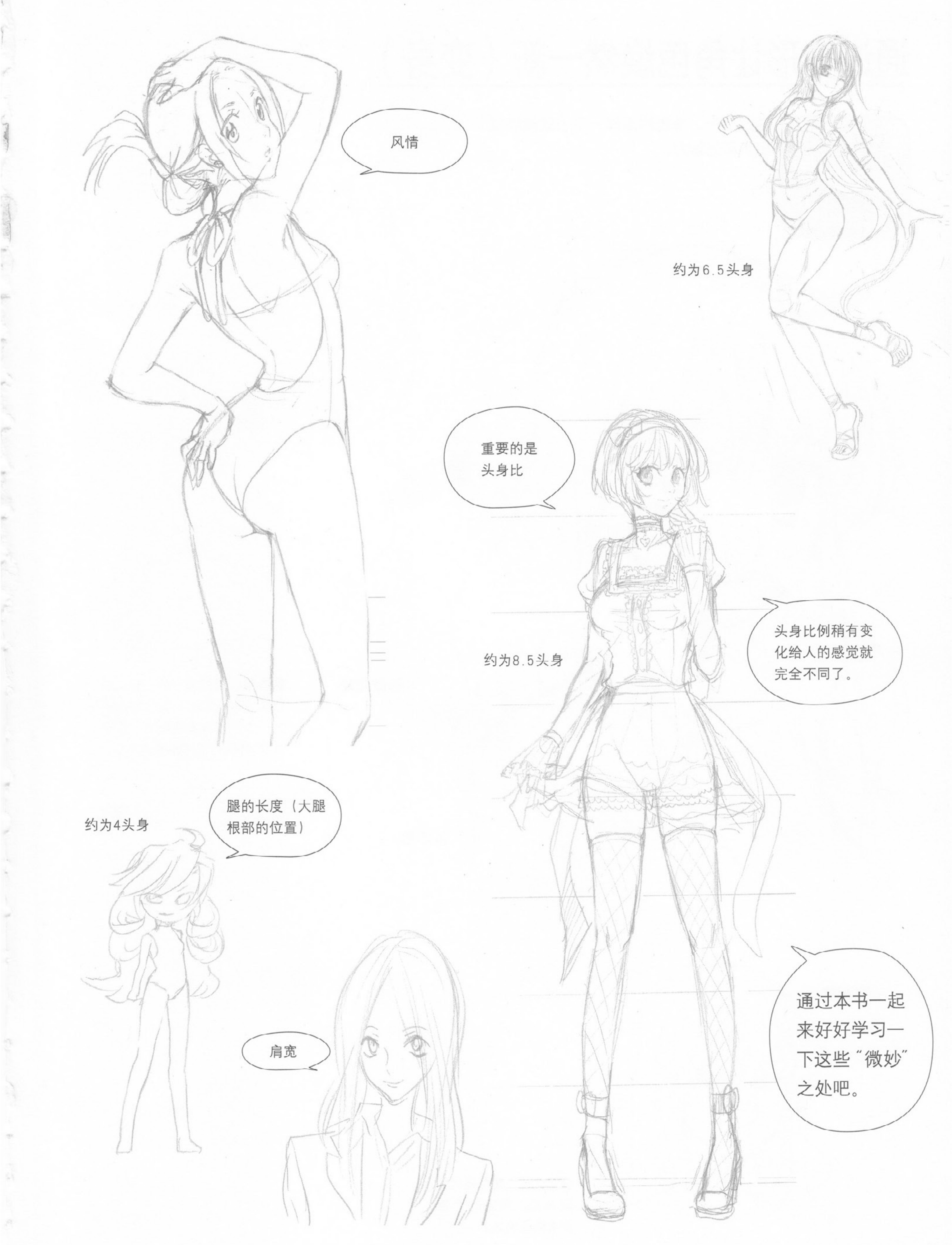
中青雄狮

中国青年出版社

# 女性角色都是美少女

女性角色都是从细微之处来表现人物的个性的，所以思考和构思女性角色时通过一些微妙的细节变化可以塑造出神态各异的美少女角色。




风情
约为6.5头身
重要的是
头身比
头身比例稍有变
化给人的感觉就
完全不同了。
约为8.5头身
约为4头身
腿的长度（大腿
根部的位置）
肩宽
通过本书一起
来好好学习一
下这些“微妙”
之处吧。

# 通过变形让角色焕然一新（变身）

## 面部（头部）

通过变形，角色的面部一下子就能焕发出多彩的魅力。

基本型

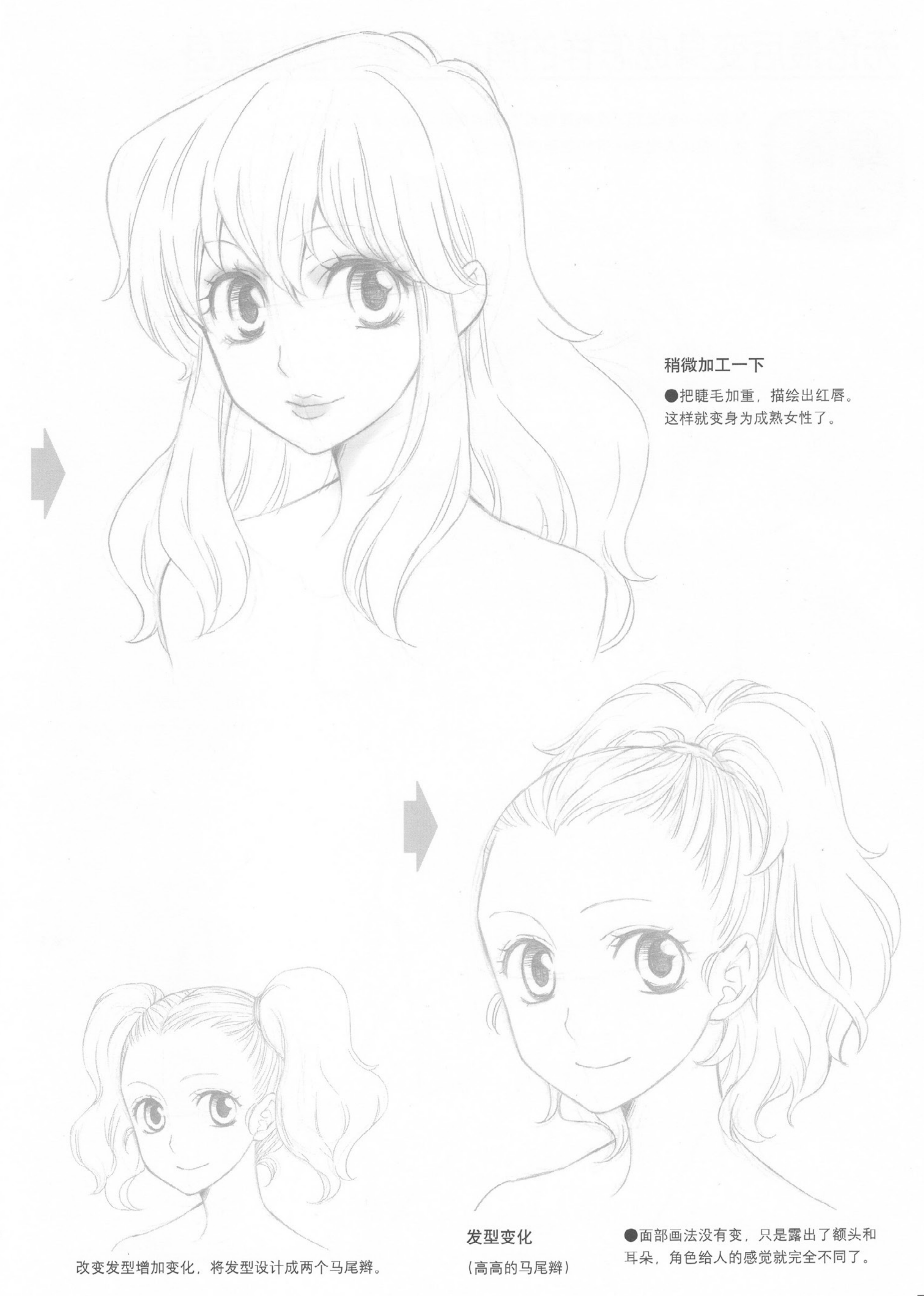
稍微简略

●脸型稍微缩短一点，头发的量多一点，绘制头发的线条减少一点。与基本型相比，感觉人物年龄小了很多的变身方法。

变形前



变形之前，完全是写实派风格。角色的个性没有体现出来。



**稍微加工一下**

●把睫毛加重，描绘出红唇。这样就变身为成熟女性了。

改变发型增加变化，将发型设计成两个马尾辫。

**发型变化**

（高高的马尾辫）

●面部画法没有变，只是露出了额头和耳朵，角色给人的感觉就完全不同了。

# 无论最后变身成怎样的角色，基础都是裸身

## 身体（躯干）

从衣服开始画起，会招致意想不到的失败。确定人体比例后，要从人物身体开始着手进行绘制。



身体素描

## 画好身体然后给人物穿衣服







只是凭感觉来绘制衣服从而确定手脚的话，就会变成这样。画的时候必须要对包括面部（头部）在内的身体整体的连接把握准确才能画好。



画的时候同样要注意衣服是要包裹在近似圆柱体的身体上的。




躯干、胳膊和大腿都是圆柱体的。

### ● 基础就是裸身



画的时候身体的轮廓线、整体构造、各部分长度以及与躯干的关系等都要考虑到。



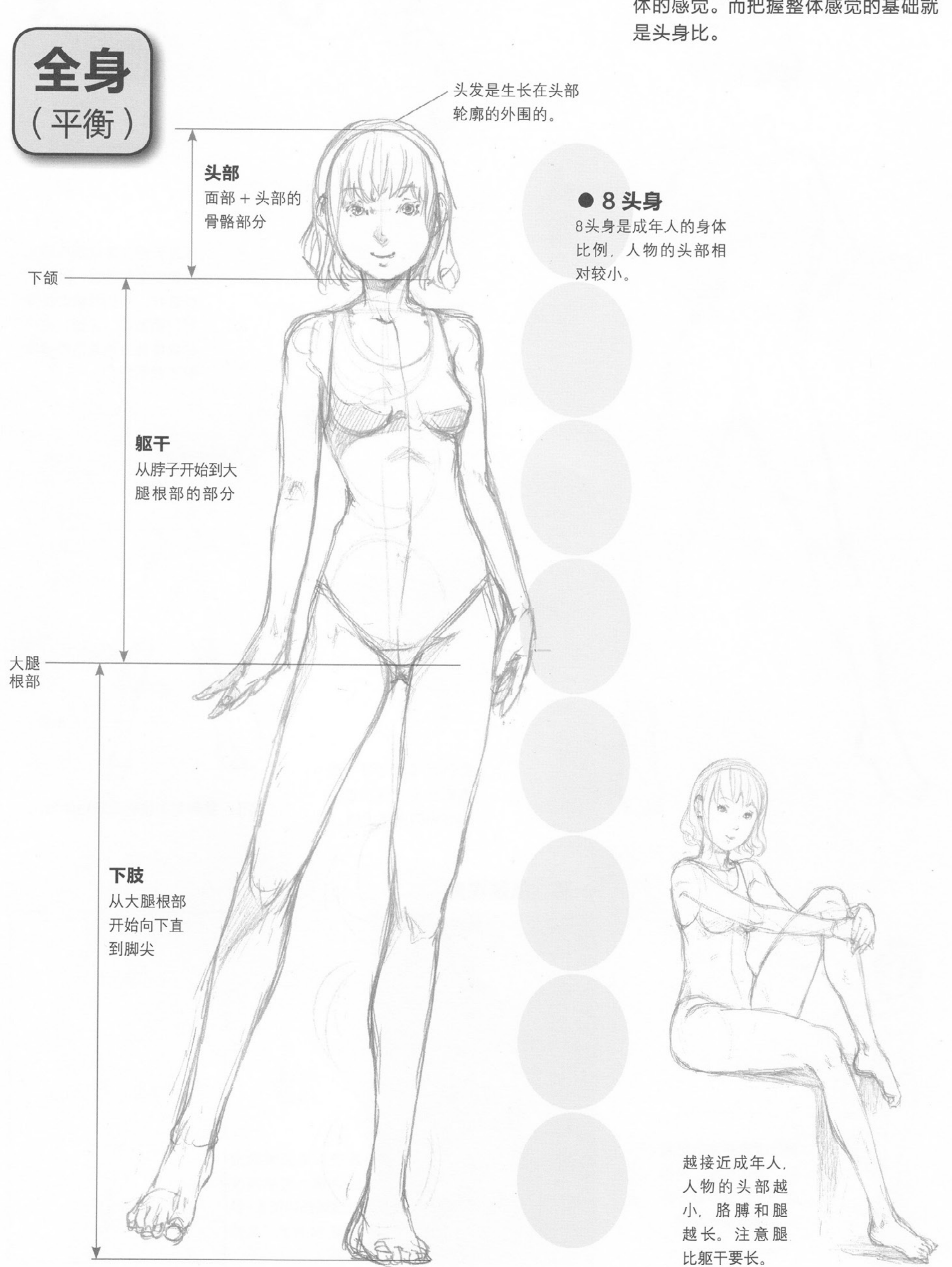
画衣服之前要确定好肩膀、腰部以及大腿根部的位置(参考第 34 页的〝实战绘画〞)。

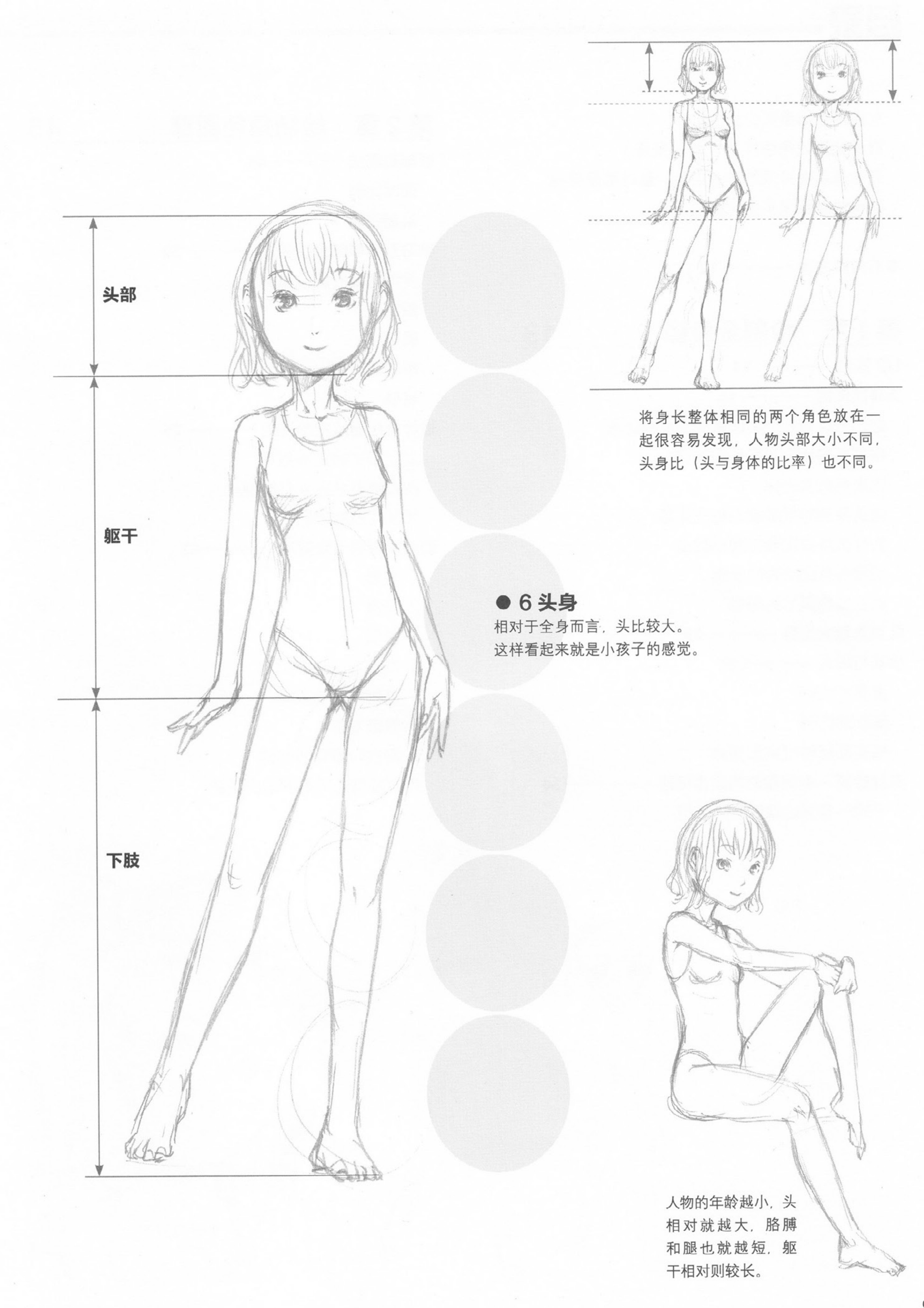


# 裸身的基础是头身比例

在绘制人物的时候，想要保证人物头部和身体的平衡，就需要找好角色整体的感觉。而把握整体感觉的基础就是头身比。

## 全身（平衡）






将身长整体相同的两个角色放在一起很容易发现，人物头部大小不同，头身比（头与身体的比率）也不同。

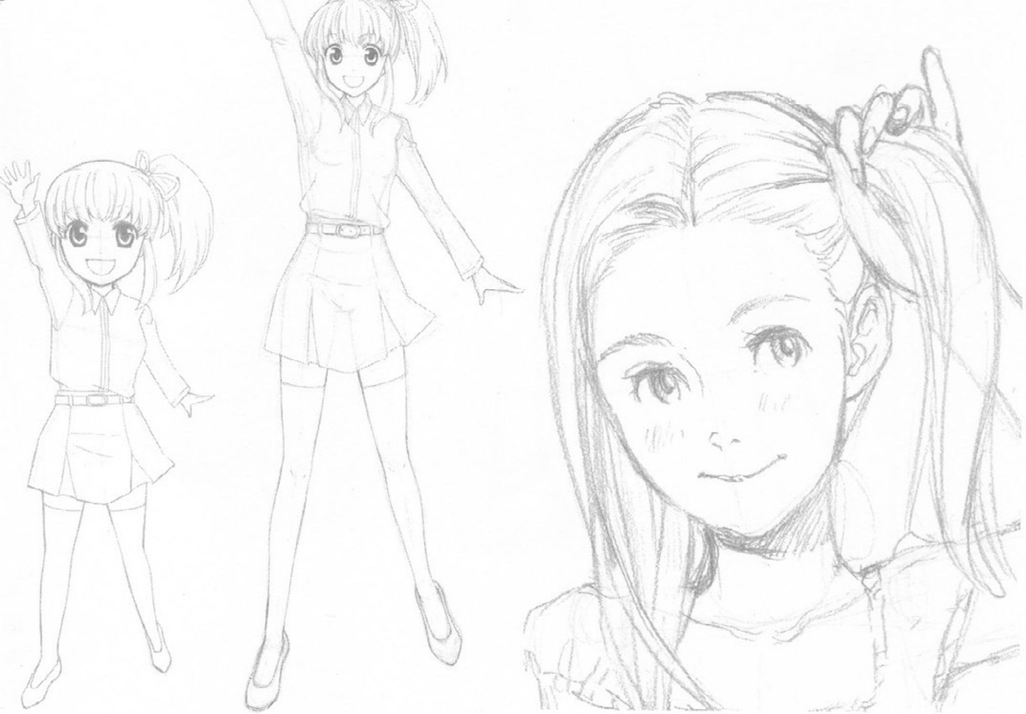
### ● 6 头身

相对于全身而言，头比较大。
这样看起来就是小孩子的感觉。

人物的年龄越小，头相对就越大，胳膊和腿也就越短，躯干相对则较长。

# 目录









## 本书阅读方法　～通过“局部”和“整体”的训练提高绘画水平～

● 如何克服难点

通过局部训练来强化自己的弱项。例如如果眼睛画得不好就专攻眼睛，头发画得不好就专攻头发……像这样进行局部强化训练。克服自己的绘画弱点需要这样专项性的反复练习。

不过仅能画好局部也并不等于就能画好角色。

● 如何成为高手～画的时候意识到整体，逐步培养抓住整体平衡的感觉～

培养在不同人像模式下，例如全身像、胸像、半身像等情况时，将面部、身体、躯干、胳膊以及腿部等连接在一起的平衡感，而其中最基础的就是把握头身比。

● 关注不同的绘画风格、不同的平衡以及不同的画法

每个人的绘画风格都是不同的，会有不同的简略和把握平衡的方式。

如果只专注于某一个画家，学习一个人的画法，那么就只能成为那个人的模仿者而已。想要确立自己的风格，不但要多关注自己喜欢的画家的作品，还要积极地去学习与自己喜好相反的绘画风格，平时多观察是一种很好的学习方法。

本书所使用的例图并非全部由一人绘制完成，而是找了很多画家来画，其原因也就在此。



角色是可以拆分成很多局部的。




身体的组成部分，胸部、腰部和腹部等。拆分成局部之后可以表现为各种几何体。




虽然每个局部看似都是独立的，但实际上所有局部连接在一起的整体型才是最基础的。局部的大小以及形态都是基于整体型的，没有确定整体型风格的局部是没有意义的。

※ 本书所有图例都是用铅笔或者自动铅笔绘制的，印刷出来的效果可能与实际铅笔的线条、浓淡有所不同。

# 第 1 章

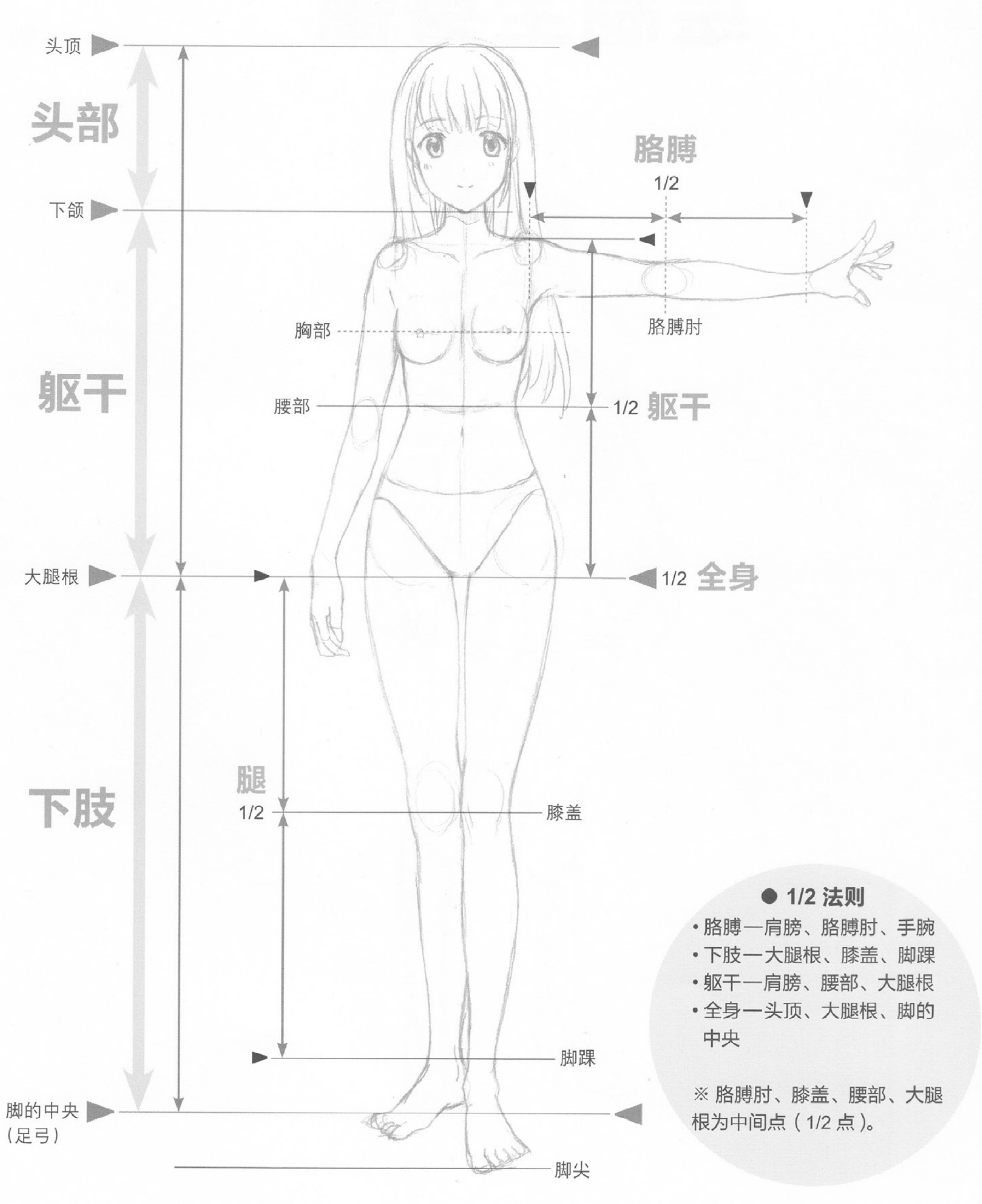
# 绘制全身像



# 1/2 法则

~ 身体平衡的基础 ~

要想把握好人物身体的平衡，关节位置是个关键。对于胳膊、腿、躯干以及全身来说，胳膊肘、膝盖、腰以及大腿根部的位置就是这些部位的中间点。以此为基准来确定人物身体的平衡吧。

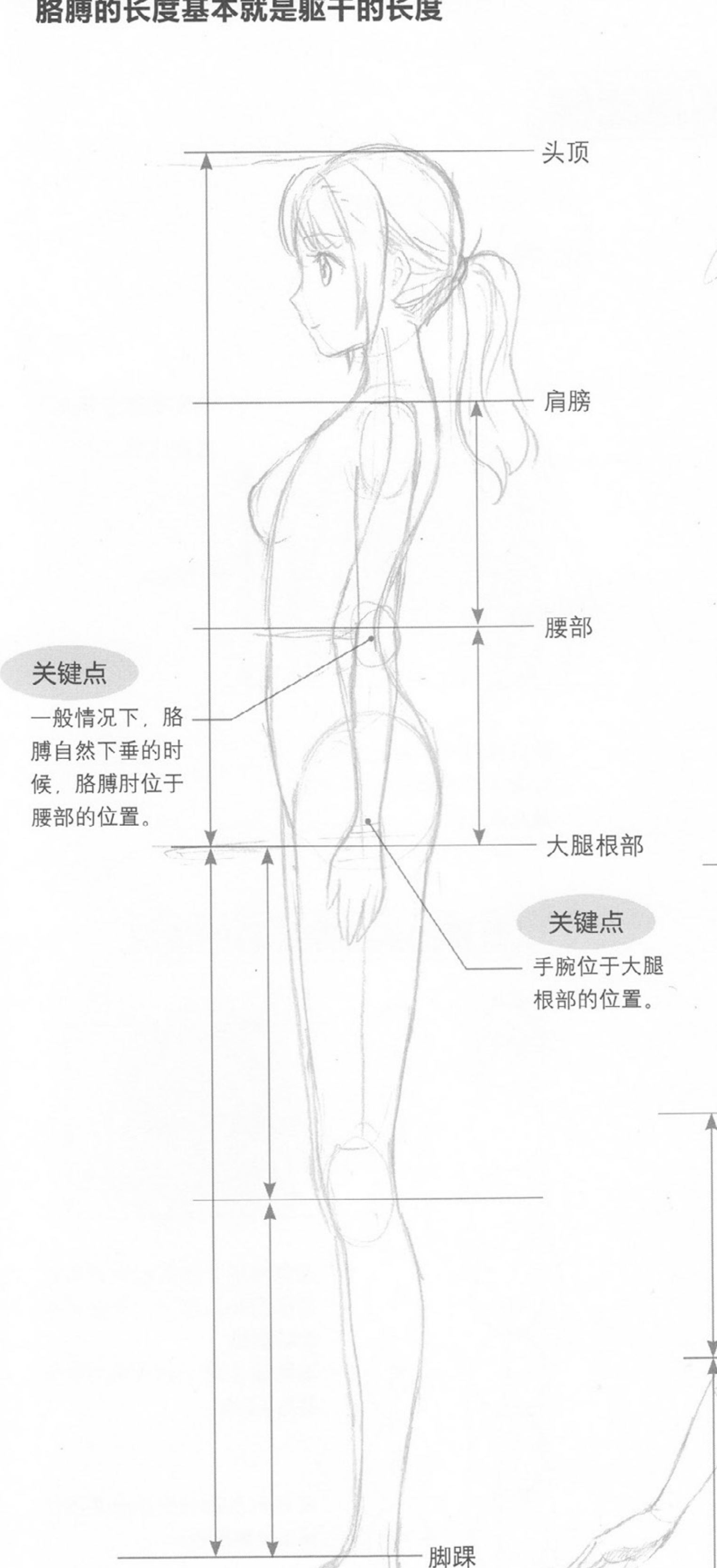



● 1/2 法则

- 胳膊—肩膀、胳膊肘、手腕
- 下肢—大腿根、膝盖、脚踝
- 躯干—肩膀、腰部、大腿根
- 全身—头顶、大腿根、脚的中央

※ 胳膊肘、膝盖、腰部、大腿根为中间点（1/2 点）。

## 胳膊的长度基本就是躯干的长度




人体不是平面的，所以没有必要把 1/2 的位置找得很精准。只要大致找到 1/2 的位置，人体基本平衡就可以了。

画相同角色的时候，正面、背面、3/4 侧面等，无论什么角度大腿根部的位置都大致位于整个身长的一半处，这样绘制的角色才给人稳定的感觉。

如果不画出全身，那么怎样才能确定大腿根部的位置呢？这时候要考虑的就是头身比了。

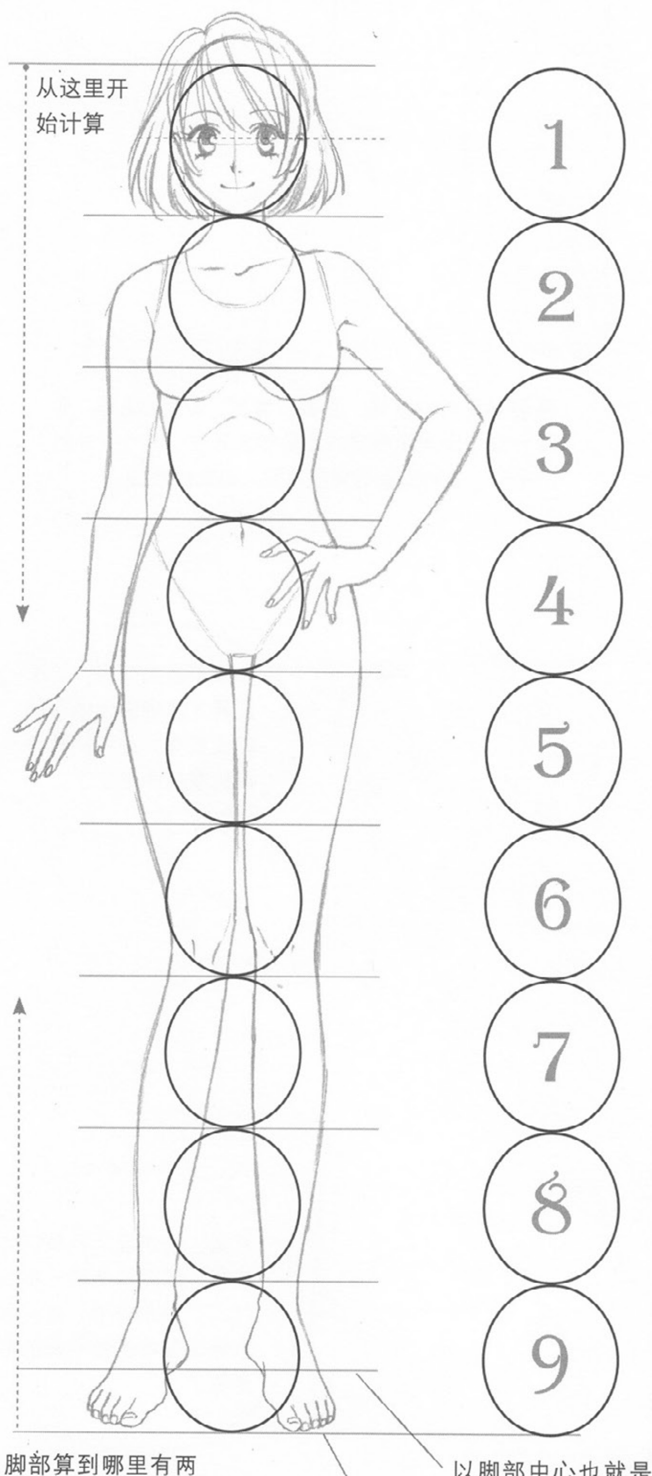
总之，先确定大腿根部的位置，然后躯干的一半处（1/2）就是腰部，这样就能画出整体感觉平衡的半身像了。

# 头身比法则

头身比就是以头长为基准来确定人物全身长度的方法。

## 数出一共有几个头长来确定头身比例

### 原则是以头部骨骼大小来计算




从这里开始计算

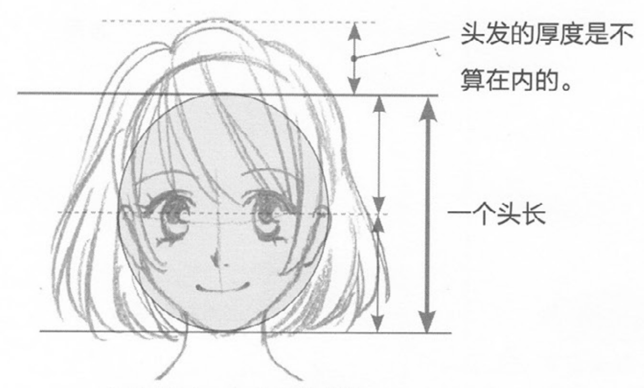
脚部算到哪里有两种算法。根据自己的习惯来确定使用哪一种。

以脚部中心也就是足弓为基准点来计算。这时是8.6头身。

以足尖为基准计算，这时是9头身。



从下巴到眼睛的距离的2倍就是头骨的长度。

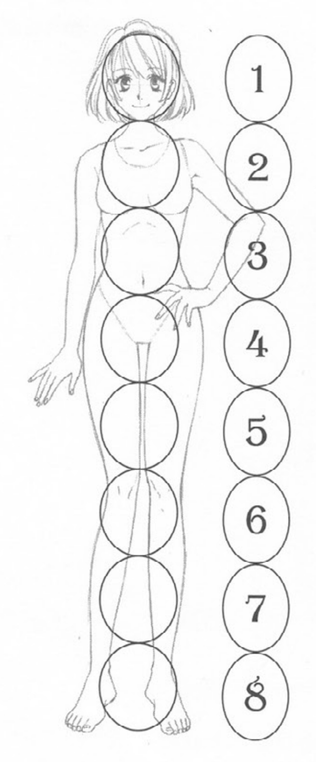


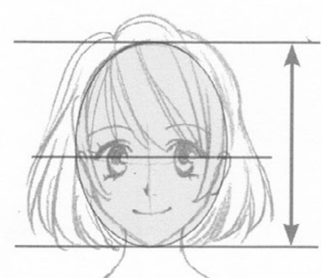
头发的厚度是不算在内的。

一个头长

就这样以一个头长为单位，计算人体是多少个头长就是几头身。

### 以概算的头部来计算的情况



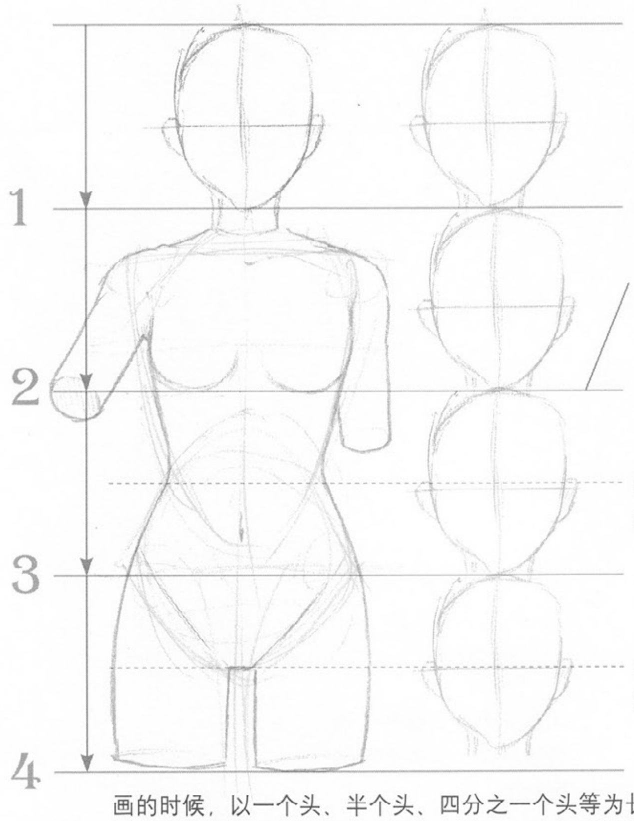
画得熟练了就可以凭借自己的感觉来绘制了，不必再借助辅助圆。
不同场合同一角色的头身比都是8头身。

※ 这时头部的大小也是不计算头发厚度的。

● 头身比的法则

# 为把握好整体和局部的关系，以头部为基准来计算

## 实际运用到绘画中

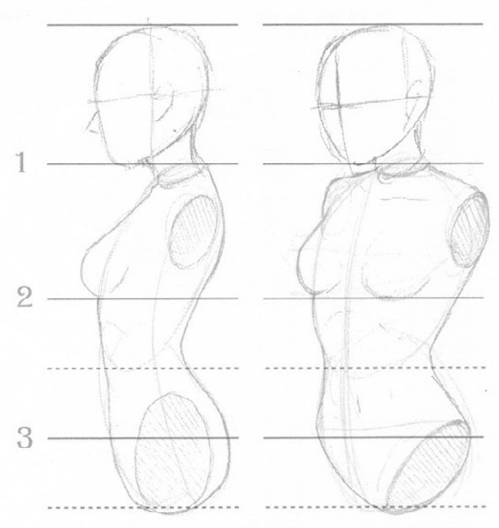



胸的位置（胸部下方的位置）就是两个头长的位置。

腰的位置就是 2.5 个头长的位置。

大腿根部的位置就是 3.5 个头长的位置。

画的时候，以一个头、半个头、四分之一个头等为长度单位来确定整体各部分的位置。这里并不需要很精确，只要意识到以头部长度为单位来画就行了，不用很精确地测量，大概平衡能找对位置就可以了。




正侧面和 3/4 侧面的绘制中也同样可以利用这个头身法则。画不同角度的时候，如果头身比改变（胸的位置、腰的位置、大腿根部的位置等发生变化），同一个角色画出来就会给人“不像一个角色”的感觉。

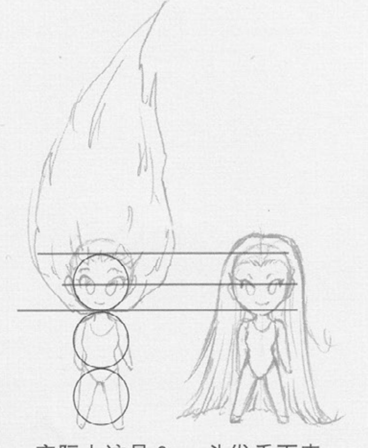
### ● 头发的长度并不算在头长内




如果头发的长度也算到头部长度里，那么遇到此类角色：

头部……4.8cm
体……1.8cm
全身……6.6cm

如果头发的长度也算到头部长度里，那么遇到此类角色，按照头身比来计算身体长度，全身长度 ÷ 头的长度 → 6.6÷4.8=1.4 头身，这也太离谱了。



实际上这是 3 头身的角色。

头发垂下来的样子。

**● 头身比是以不算头发的头的大小为基准来计算的。**



确定头、大腿根部的位置以及人物全身的平衡，就像做一个洋娃娃一样。

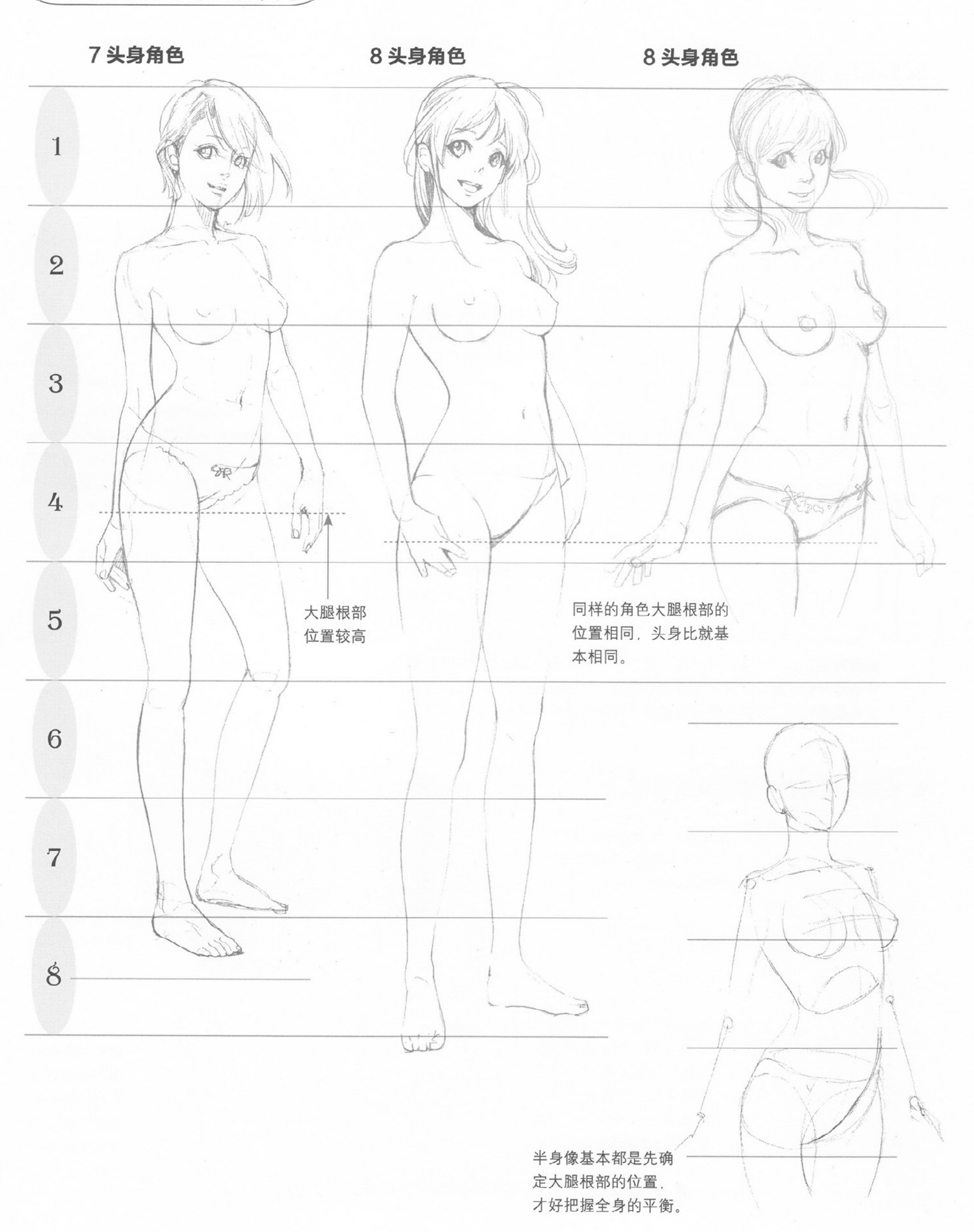


如果不考虑整体形态而专注于局部大小和长度，就会把洋娃娃做得歪七扭八。

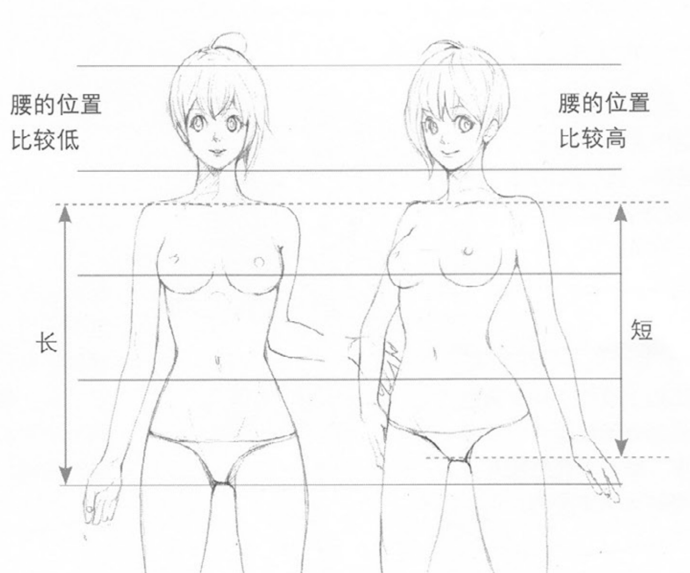
# 根据头身比来进行比例变化

把握好大腿根部位置的变化。

## 7 头身和 8 头身的不同



## 同样是 8 头身比例却不同的实例




**●比例的变化**

脖子长度
胸的位置
大腿根部的位置（大腿根部位置越高，角色的腿就越长）

※ 头发量的变化也会使角色给人的感觉发生变化。

# 代表性的头身比

**普通角色与Q版角色**

普通角色通常为5~9头身，Q版角色多为2~4头身。

## 普通角色的全身比例

9头身

8头身

7头身

6头身

1
2
3
4
5
6
7
8
9

成人的比例

成人、青年的比例（18岁以上）

初中生、高中生的比例

小学生的比例

严格来说，头身比就如上图所示，但每个人画的时候都会有个性差异，所以画的时候大致以自己的头部尺寸来确定头身比就可以了。

比如上面的7头身角色，画的时候按照自己的标准，就有可能是按6头身的比例来画的。



5 头身

1

2

3

4

5

Q 版角色的头身比

4 头身

3 头身

2 头身

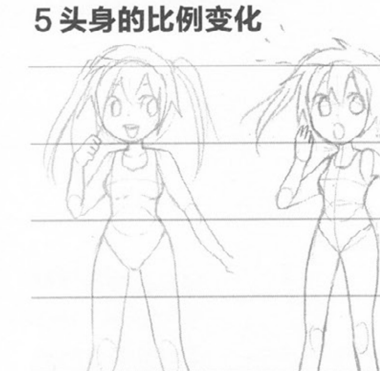
画上头发后头部显得更大了，这样人物也显得更可爱。

小学生的比例

小学生 ~ 小朋友的比例

漫画式夸张的比例

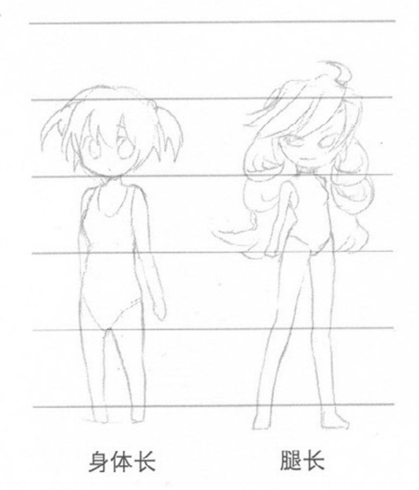
### 5 头身的比例变化



腿长的类型。中学生角色比较通用的手法。

腿超长的类型。

### 4 头身的比例变化



身体长

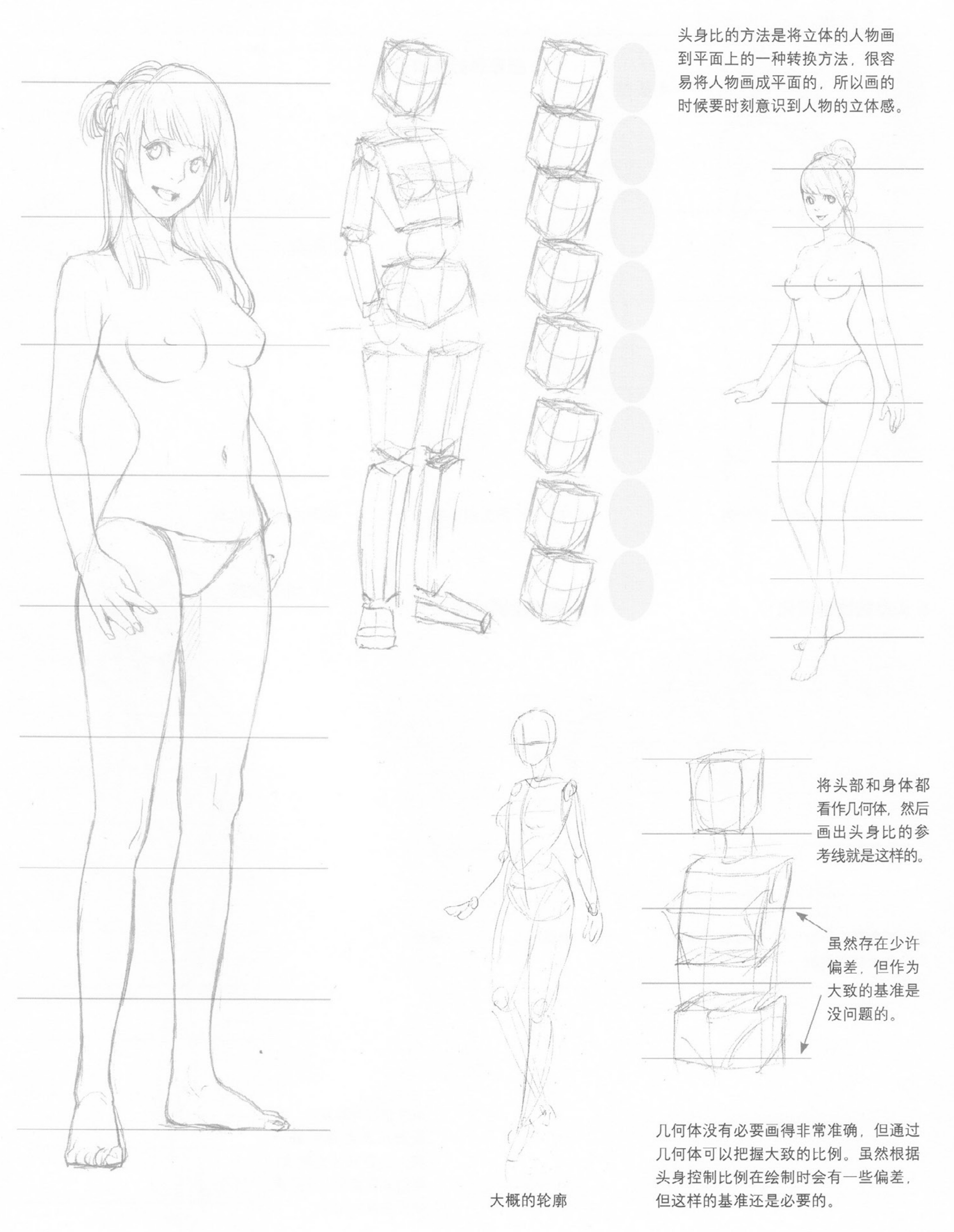
腿长

### 11 头身



头身比较大的角色，如果把头发画得丰满一点，会显得头比较大，看起来有点类似 7 头身或 8 头身的比例。

## 画头身的时候要意识到立体感




几何体没有必要画得非常准确，但通过几何体可以把握大致的比例。虽然根据头身控制比例在绘制时会有一些偏差，但这样的基准还是必要的。

## 为什么头身比会出现小数点

计算一下自己所绘制的角色的头身比，总是会出现小数点。比如 6.2 头身的“.2”，这到底是怎么得到的呢？

每个人画角色都是有自己的个性特征的，专业的画家会根据场景和故事情节的需要等，在自己设想的基础上加大或者缩小脸部来画。这是无意识地改变头身比或者有特定意图的变化。这是专业人士所具备的一种能力。所以说，头身比不是固定不变的。

有意识地控制头身比，就等于在自己心里有一个绝对存在的固定头身比，这个头身比可以自由变换并自如地加以运用，可以说这就是黄金头身比。

### 6.2 头身

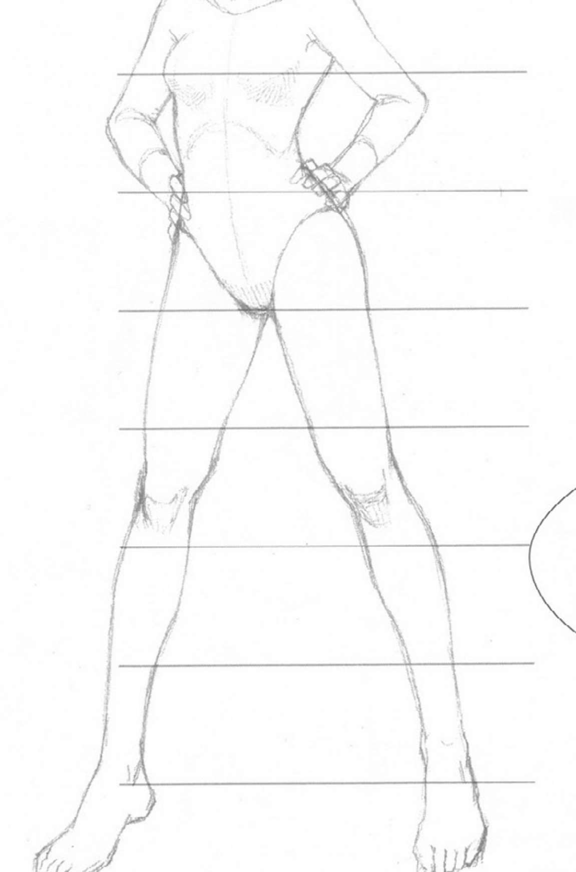
23.4mm

146.7mm

**画漫画或者插画的时候，比如画的明明是 6 头身，但精确测量却发现……**

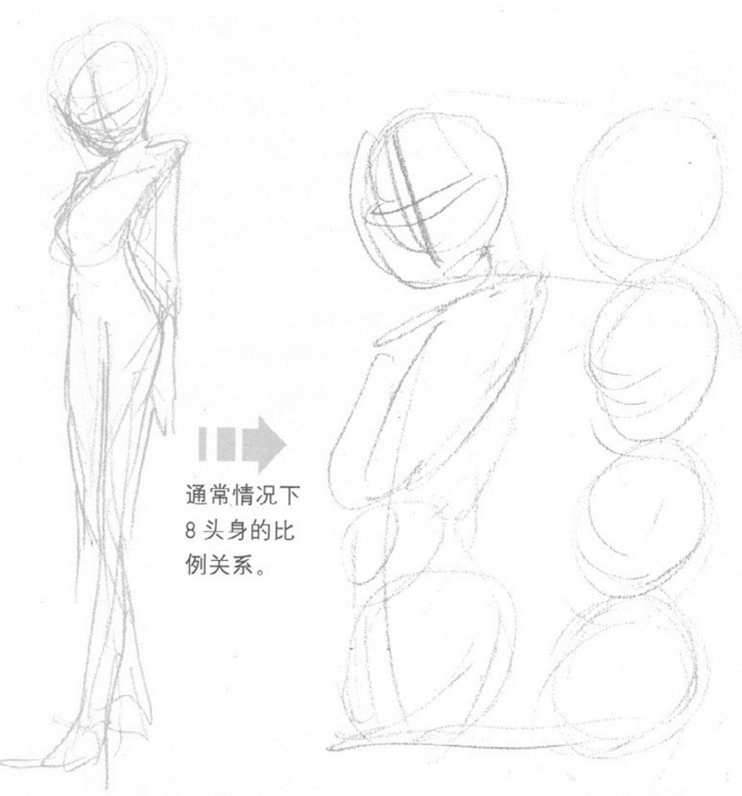
**这个角色的头身等于 146.7÷23.4，约为 6.2 头身。**

头身比会出现小数点，是实际绘画的时候：
1. 将头盖骨算得比较大；
2. 以圆圈附近为大致标准，头身比算得比较粗略。
所以，在粗略中已经有你自己的意识在左右结果了。



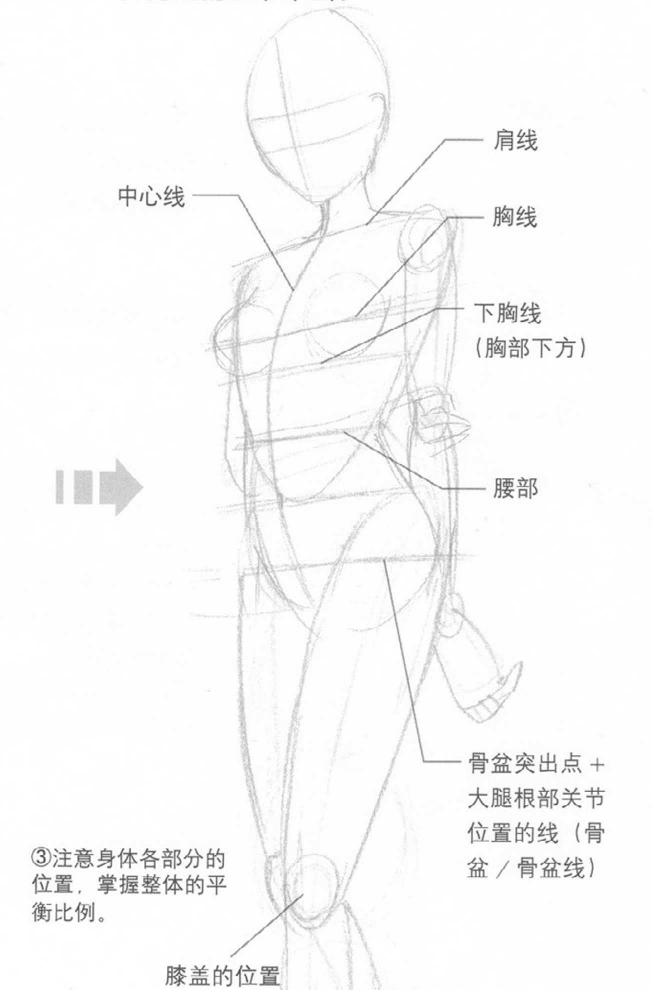
## 利用头身比绘画的步骤

画出大概一个头大小的圆圈，并以此作为头身比的基准来画。



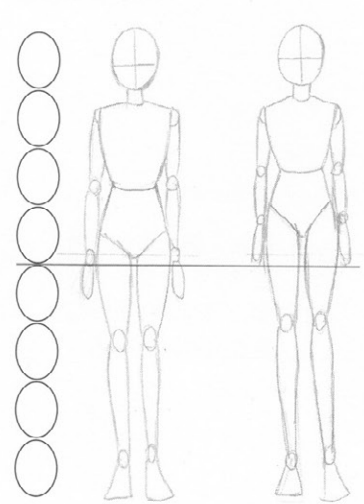

①画出一个大概的轮廓。除了姿势以及面部的角度外，还要表现出头身比的关系（大概几头身）。

②遵循1/2法则，大概四个圆圈的长度就到了大腿根部的位置。



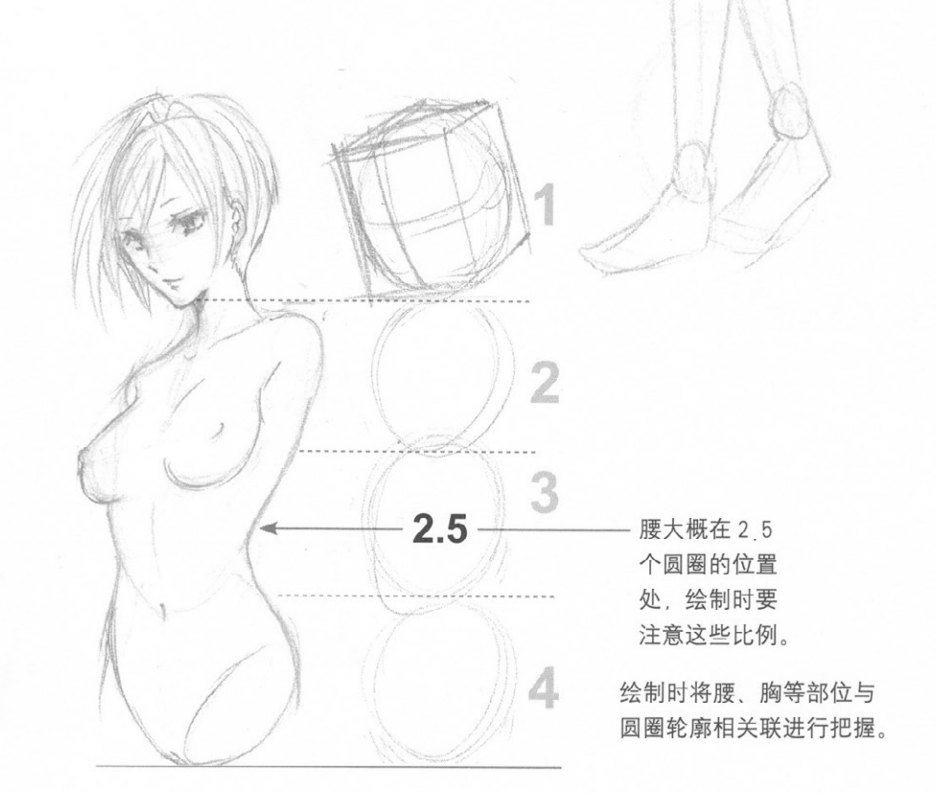

③注意身体各部分的位置，掌握整体的平衡比例。

### 确定自己想要画的角色的身体比例



遵循1/2法则确定的比例。

大腿根部以及腰的位置相对较高的人体比例。




腰大概在2.5个圆圈的位置处，绘制时要注意这些比例。

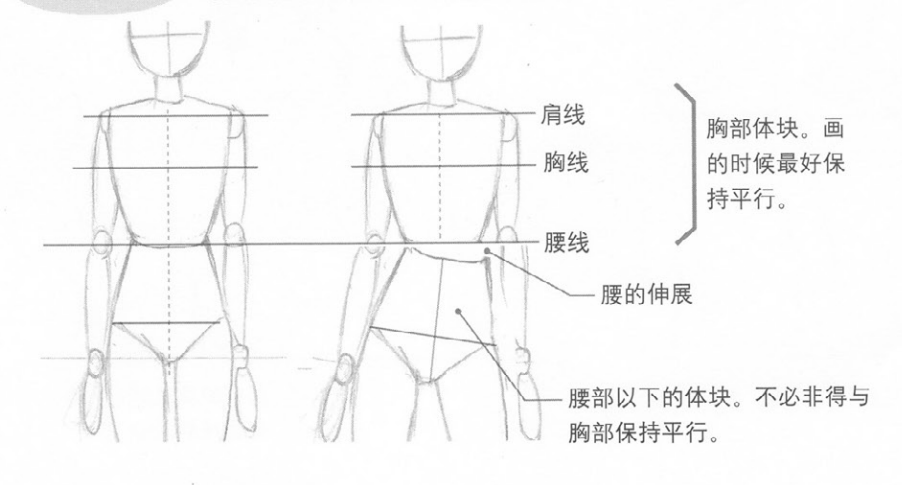
绘制时将腰、胸等部位与圆圈轮廓相关联进行把握。

④画出细节。

⑤画出人物面部和衣服等的细节。

参照
裸身素描

关键点 **将身体分成两个大块来把握。**




**●最好保持平行的部分**

- 胸部——肩 - 胸 - 腰（胸线 ~ 下胸线 ~ 腰线）
- 腰以下的部分——腰线 - 骨盆线

## 调整角色风格的感觉

改变腿、胳膊的长度，角色的整体印象就会发生变化。

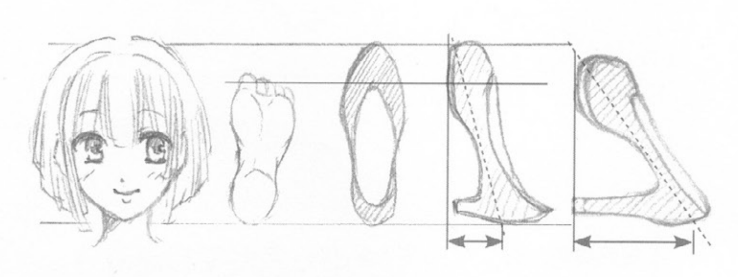
### 7头身和8头身的不同

**7头身角色**

单腿支撑的站立

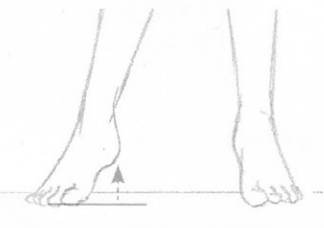
**变成8头身**

稍微踮起脚尖，就会让人感觉腿拉长了，头身比增大。



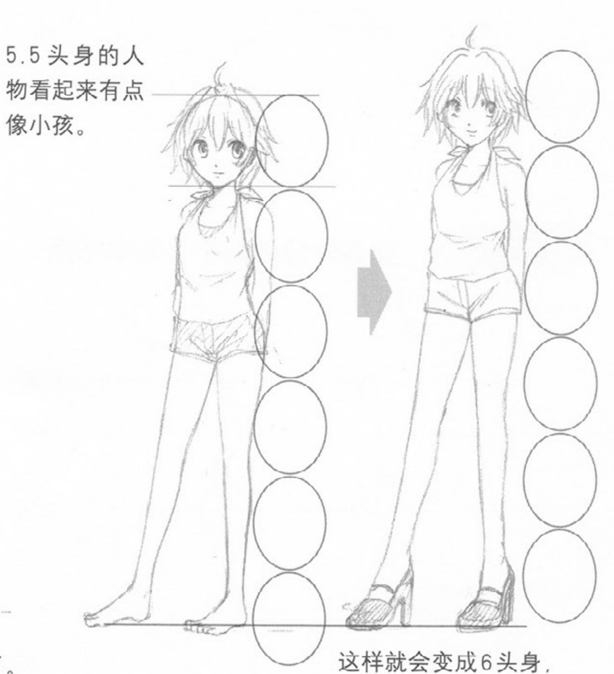
脚长比头长稍短一点，但穿上鞋子后基本上就和头差不多长了。

要想腿显得长→头身比增大→头显得小→看起来更漂亮。
穿高跟鞋可以提起足跟，起到显腿长的作用。



足跟稍稍提起，腿就会显长了。

5.5头身的人物看起来有点像小孩。



这样就会变成6头身，有点成熟的感觉。

## 根据身体来改变手臂的长度

胳膊的长度以大腿根部为基准来确定，根据躯干长度而变化。
同样是8头身，身高也基本相同，但躯干和腿的长度不同，胳膊的长度也有变化。

8头身
1/2型（头到躯干的长度与腿的长度基本相同）

1/2

手腕大概和大腿根部平齐。这一长度的胳膊给人的感觉是比例比较均衡的。

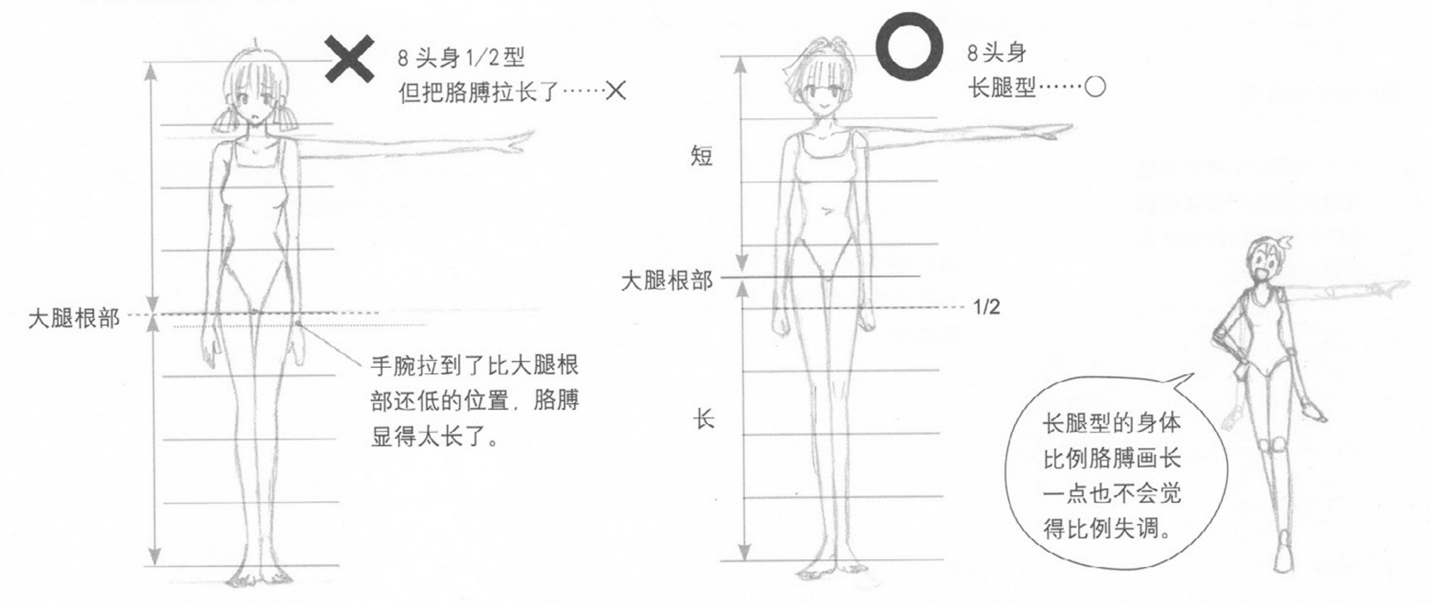
8头身
长腿型

短

1/2

长

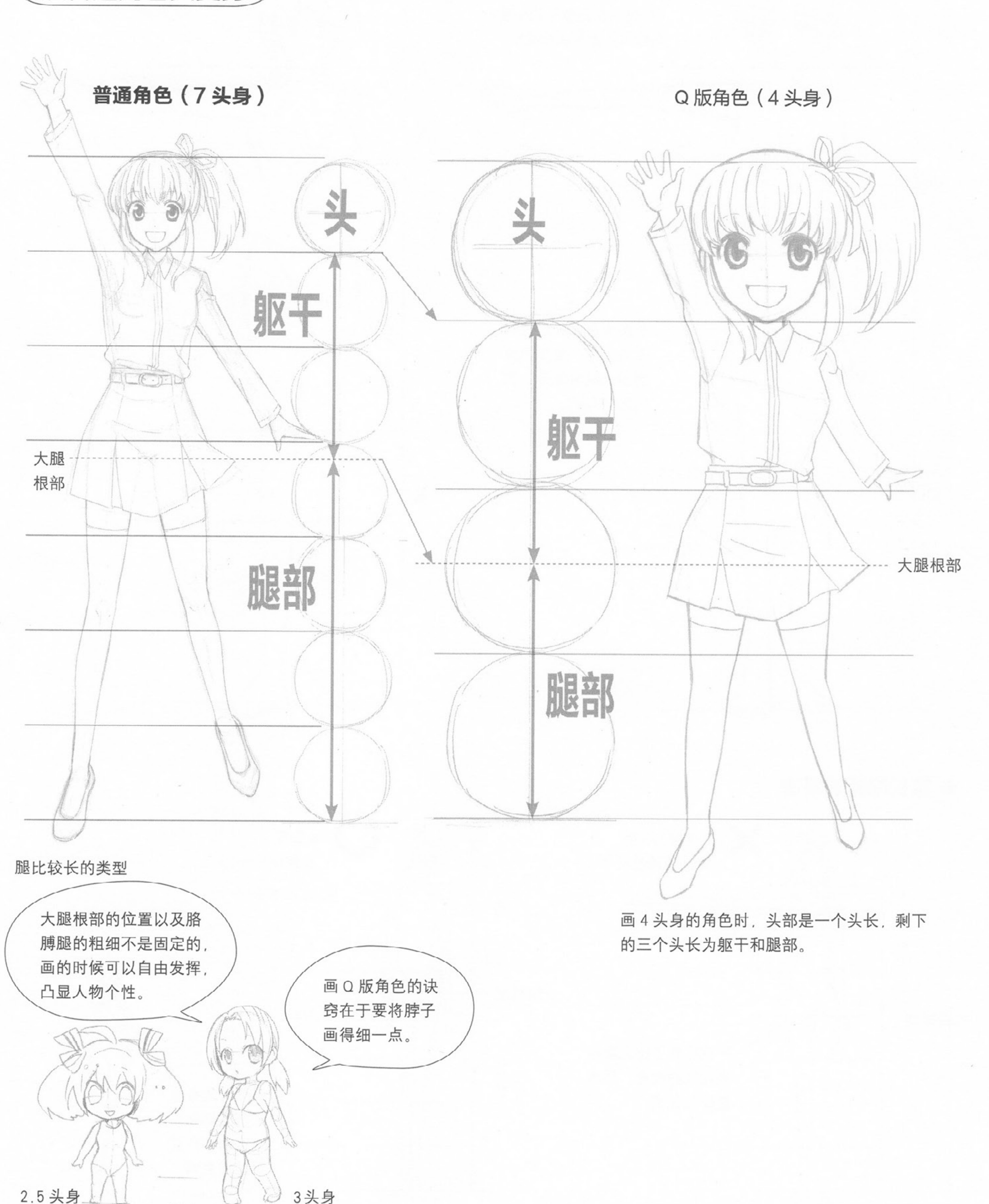
● **拉长胳膊的画法**



# Q 版角色大变身

画 Q 版角色时也要先确定大腿根部的位置，然后再确定躯干和腿的长度。

## 从普通角色大变身




画 4 头身的角色时，头部是一个头长，剩下的三个头长为躯干和腿部。

## ● 绘制步骤

①

4 头身的人物，就画四个圆形轮廓。因为是直立的姿势，所以还可以画出中心线。

②

确定大腿根部的位置，然后确定全身的比例关系。

③

修饰躯干的轮廓，画出胳膊和腿的形态。

④

画出整体的轮廓线。如果画得比较熟练，从第三步开始就可以直接为人物画衣服了。

⑤

完成

腰

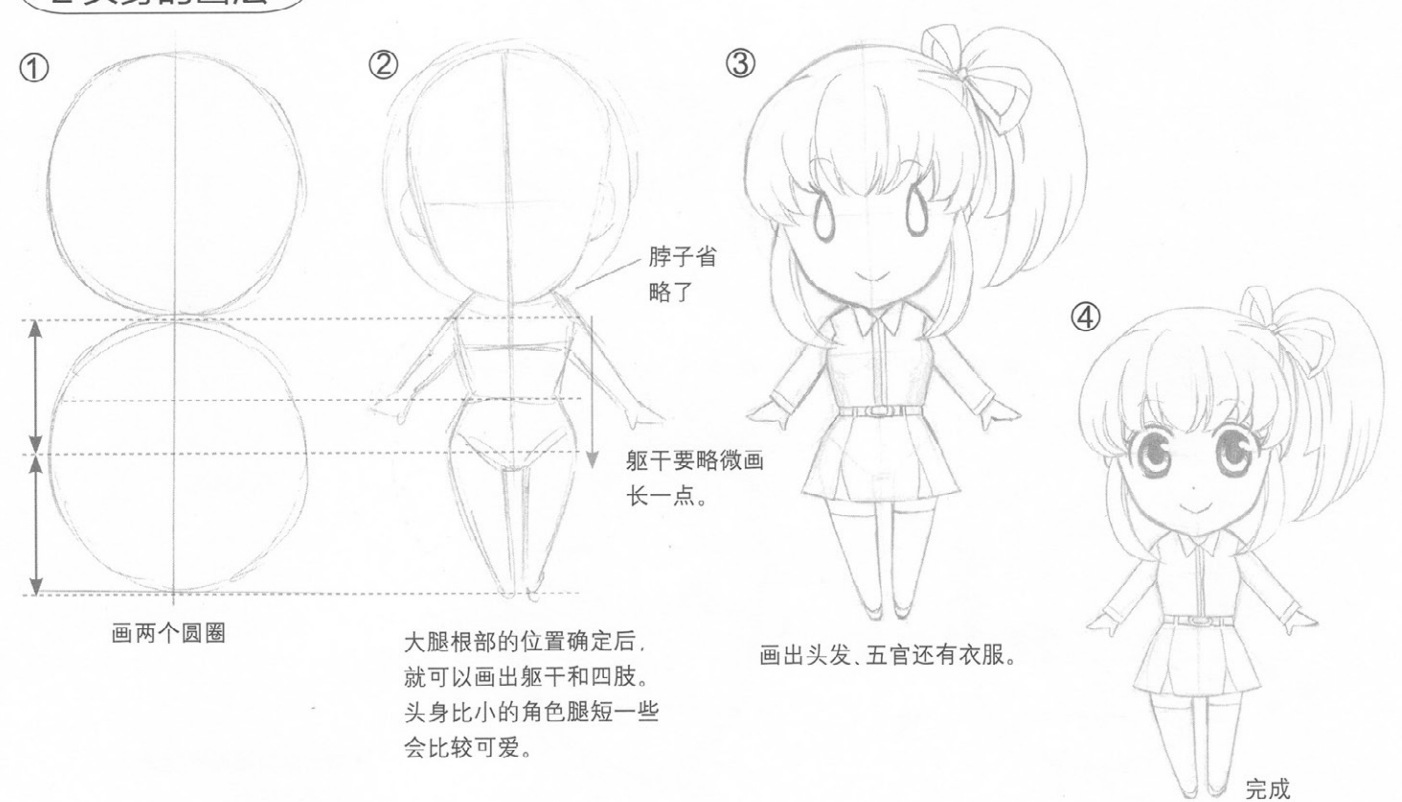
中心线

以肩的高度为基准，如果肩线太低脖子就会变长。

大腿根部



## 2头身的画法




画两个圆圈

大腿根部的位置确定后，就可以画出躯干和四肢。头身比小的角色腿短一些会比较可爱。

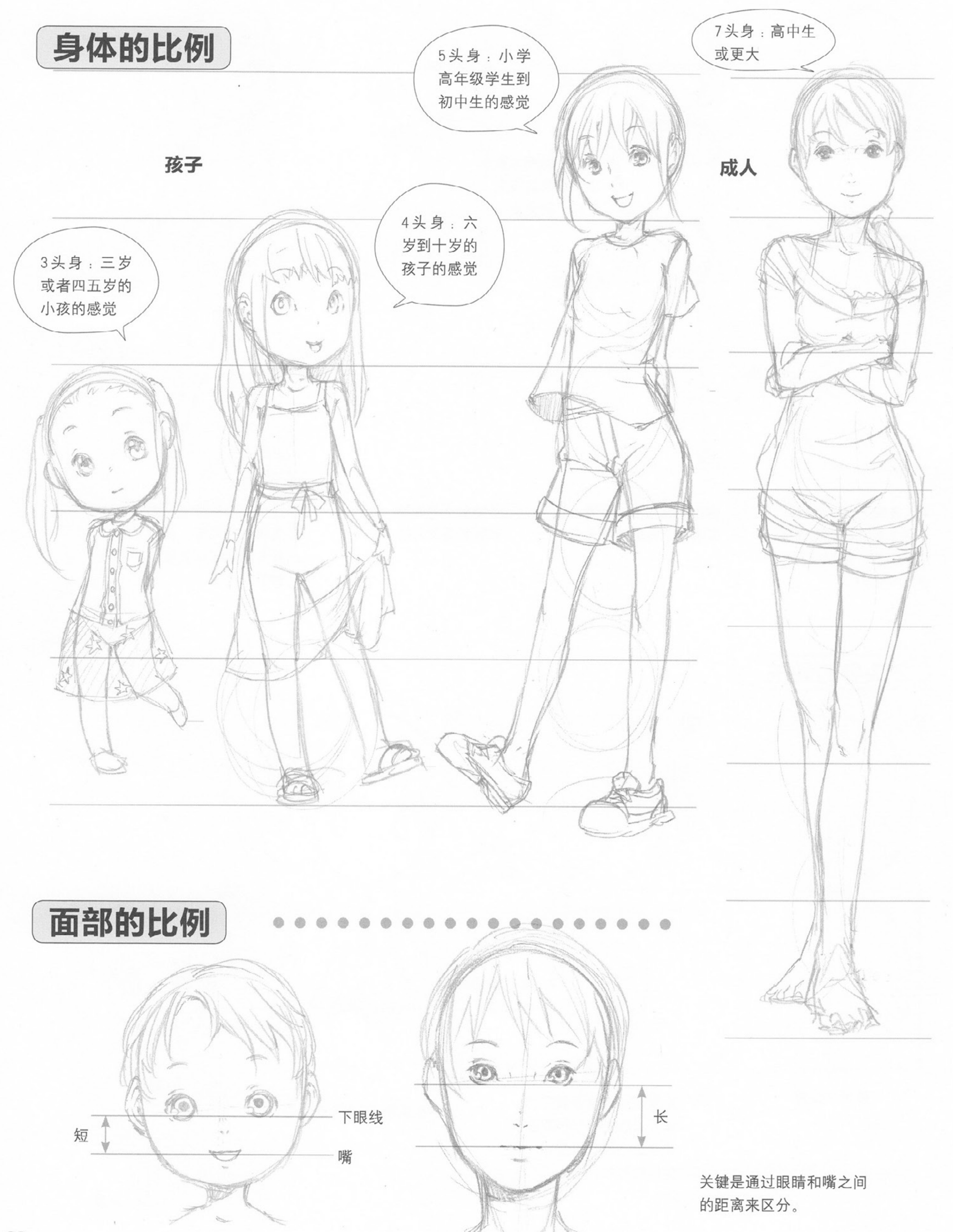
画出头发、五官还有衣服。

完成

# 小孩与成人

小头身比→头很大→看起来就像孩子
大头身比→小脸→看起来像成年人

## 身体的比例

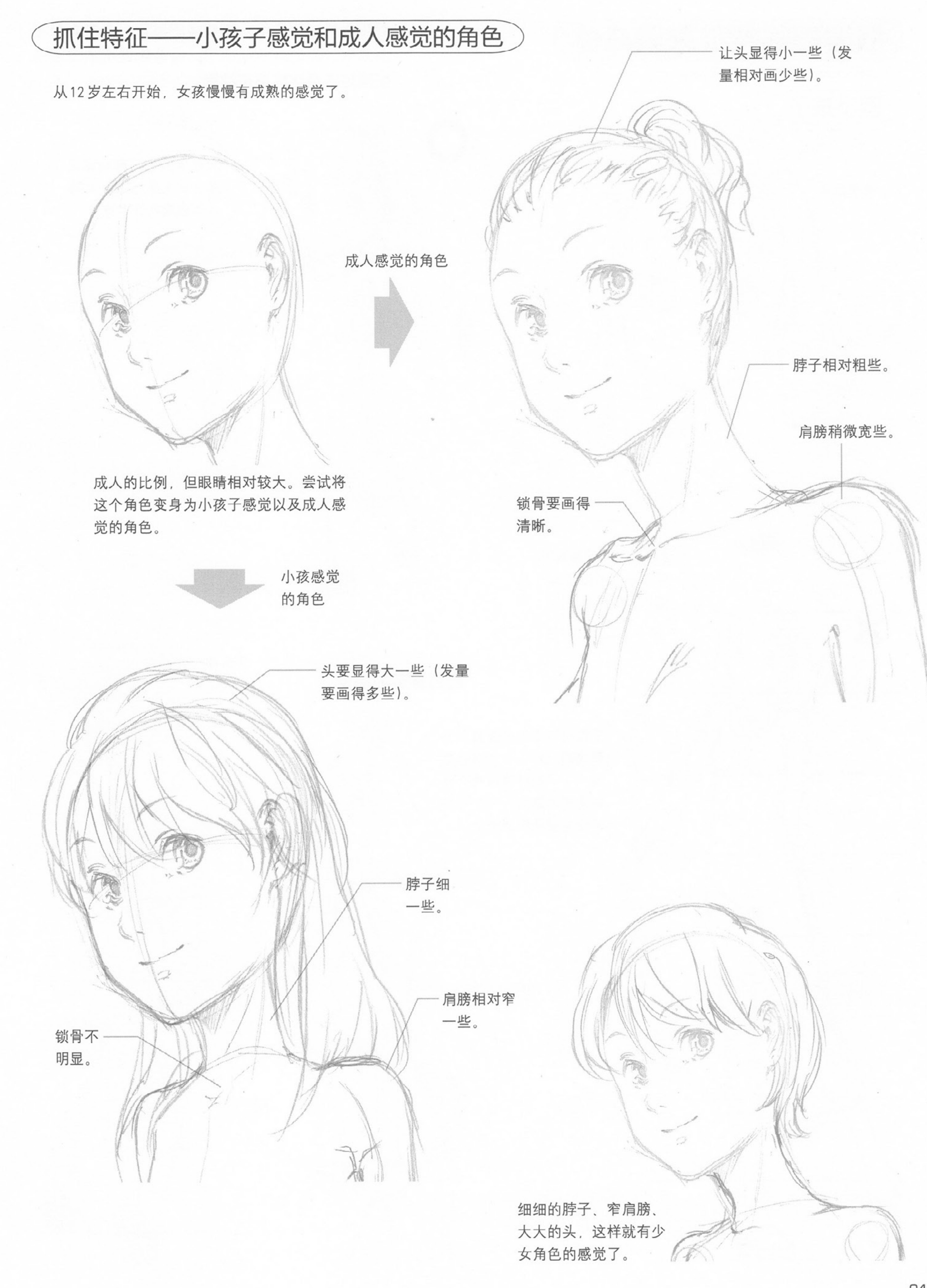



## 面部的比例

关键是通过眼睛和嘴之间的距离来区分。

## 抓住特征——小孩子感觉和成人感觉的角色

从12岁左右开始，女孩慢慢有成熟的感觉了。



# 根据面部特征来画身体

利用头身比来表现人物整体的感觉。通过面部比例来区分是成人还是孩子，身体也要根据面部特征确定头身比后再来绘制。

## 画小孩子



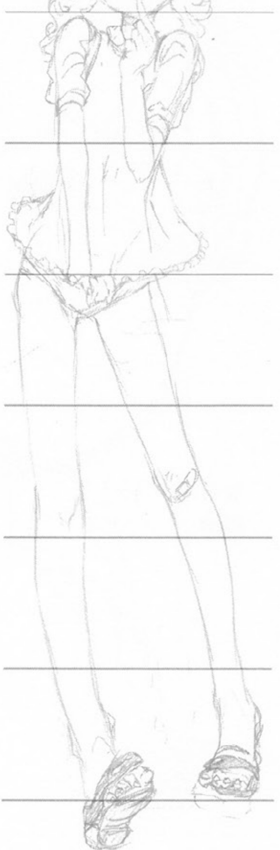




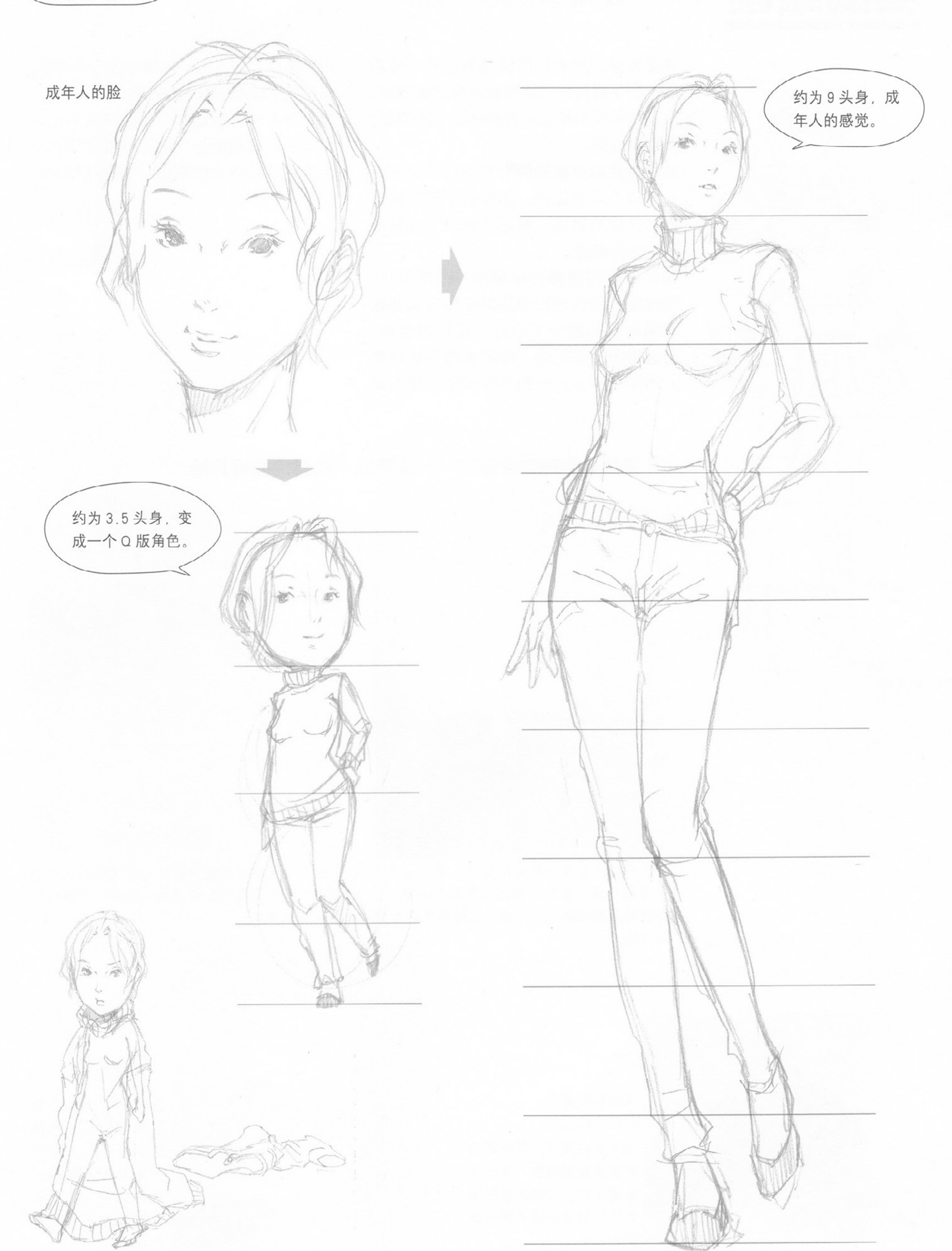



**画出萝莉的感觉**



# 画成年人



# 实战绘画

~ 森田和明的绘画技法 ~



7 头身

注重整体感觉的绘画技法到底是怎样的呢？初学者首先应该掌握头身比的原则，以圆圈轮廓为单位进行身体比例的测量，然后再绘画。

但是专业的画家在绘画的时候不会一个一个地去测量比例，而是基于画了数千数万张画的经验，早已培养出了代替测量的比例感觉。

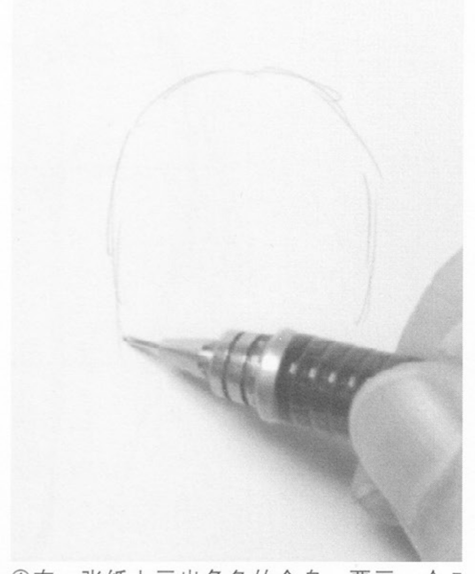
在这里我们请身为动画师、作画监督，同时也是角色设计师的森田和明老师来现场为我们画一下他自己设计的角色。

在这里要提醒的是，希望读者不要只关注本书中专业人士的绘画步骤。初学者如果也像专业人士一样省略掉很多步骤，是不利于绘画技法的提高的。

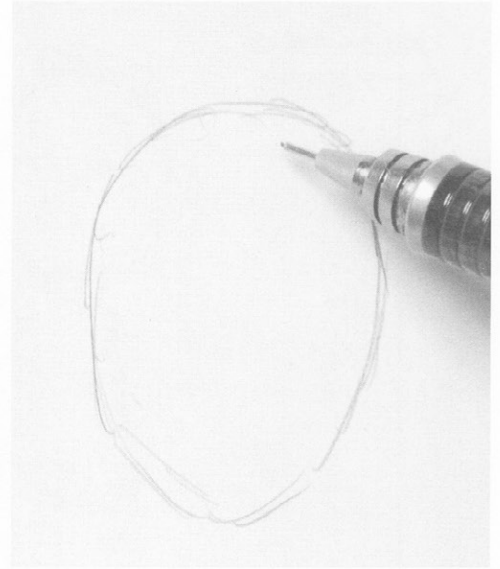
在这里希望大家能够多关注一下专业人士绘画时省略的是什么，这样会对提高绘画水平有很大的帮助。想好再画是成功的第一步。

（采访：林晃）

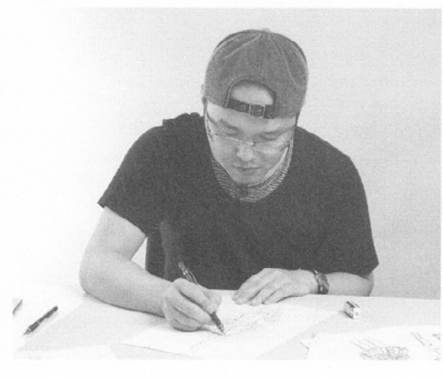
## 01 思考人物的整体形态——从面部 - 头部的轮廓开始



①在一张纸上画出角色的全身。要画一个 7 头身的角色，首先来确定人物头部的大小。即便是头部轮廓的一个圈，也需要想好之后再下笔。



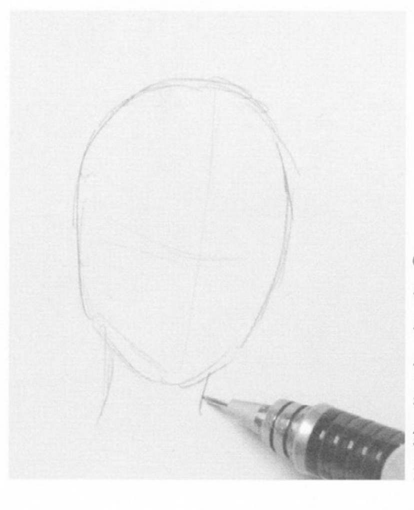
②画出什么细节都没有的一个椭圆形后，需要在这个椭圆的基础上思考绘制怎样的五官比例以及面部角度。



森田和明简介

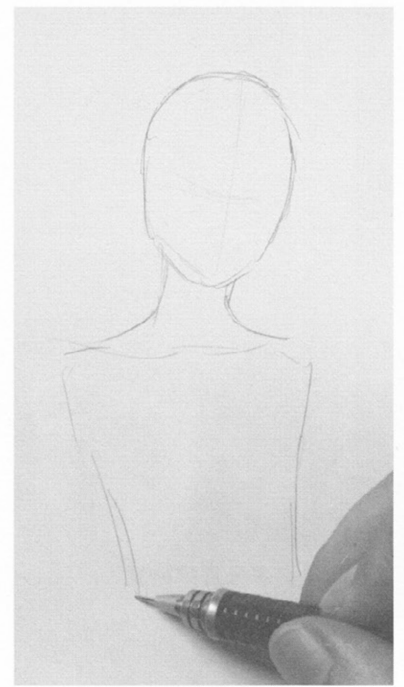
Morita Kazuaki

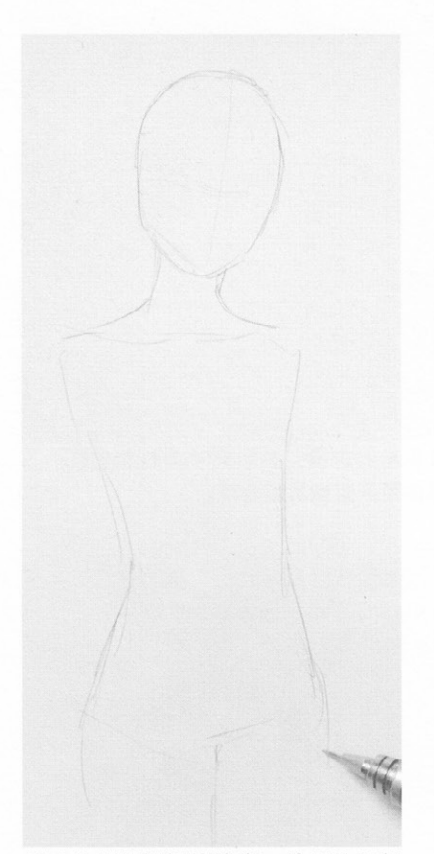
出生于静冈县。具有深厚的漫画绘制经验，现在作为动画师、作画监督和角色设计师活跃在业界（参见 P190）。

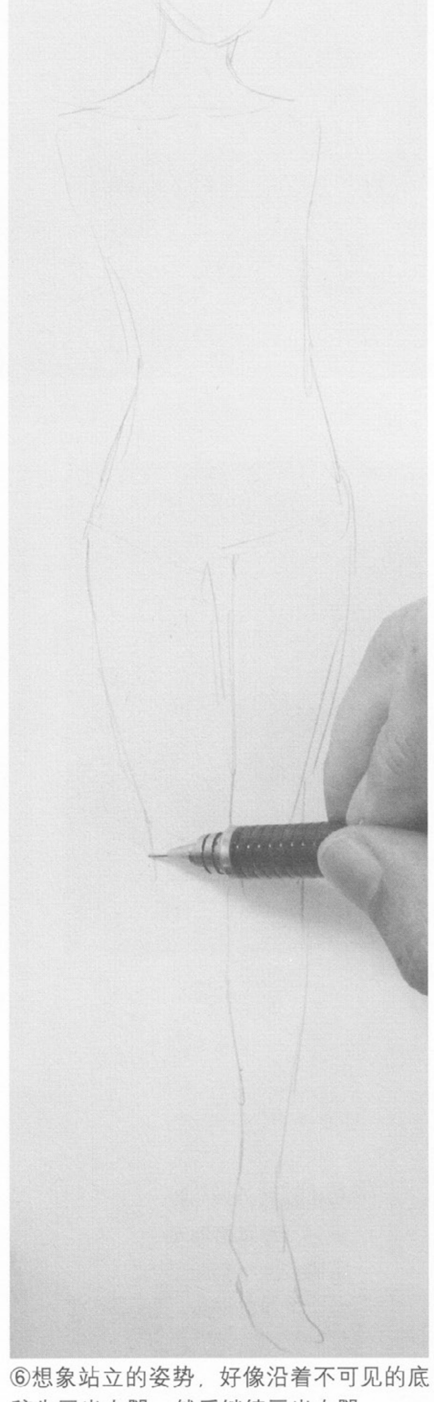


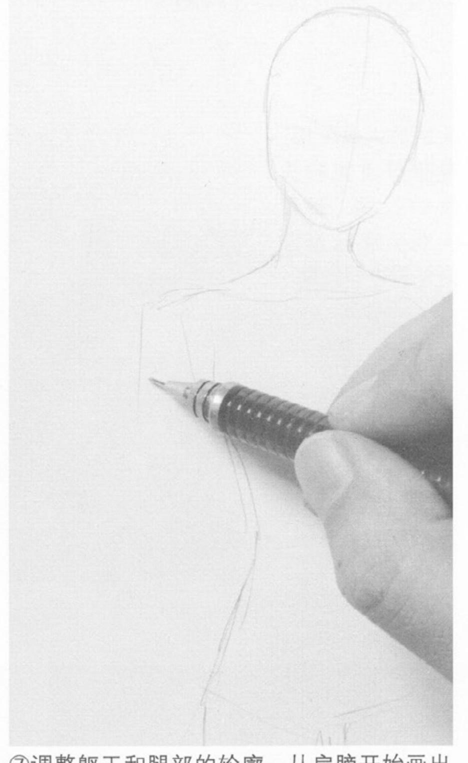
③用十字线确定面部的朝向和五官比例。在落笔之前要仔细思考要画的人物的角度，这样在绘制时才不会觉得无从下手。

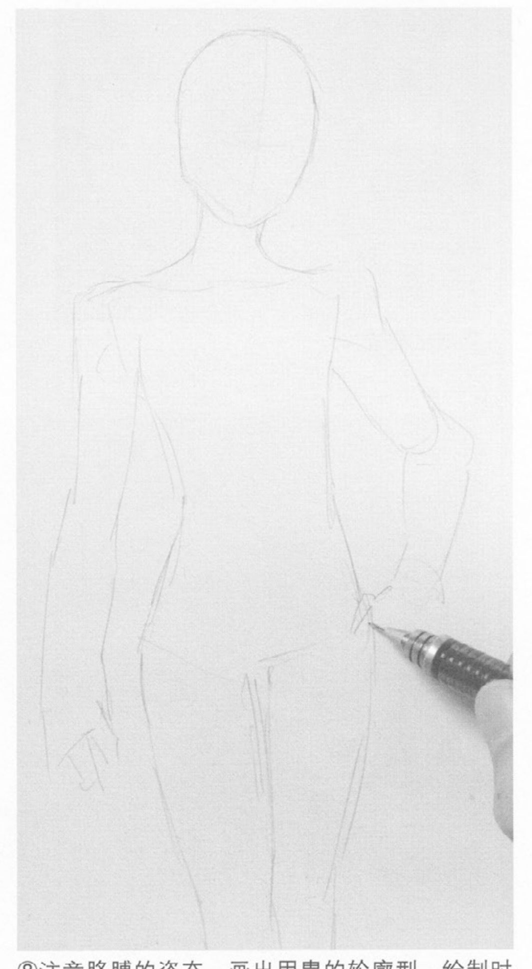
**绘制人物身体的轮廓——想着未画出的头部结构以及被遮挡的身体的轮廓线来进行绘画**


④勾勒出上半身到腰部的轮廓。


⑤画出大腿根部的轮廓，然后从腰部向下画出骨盆的轮廓。

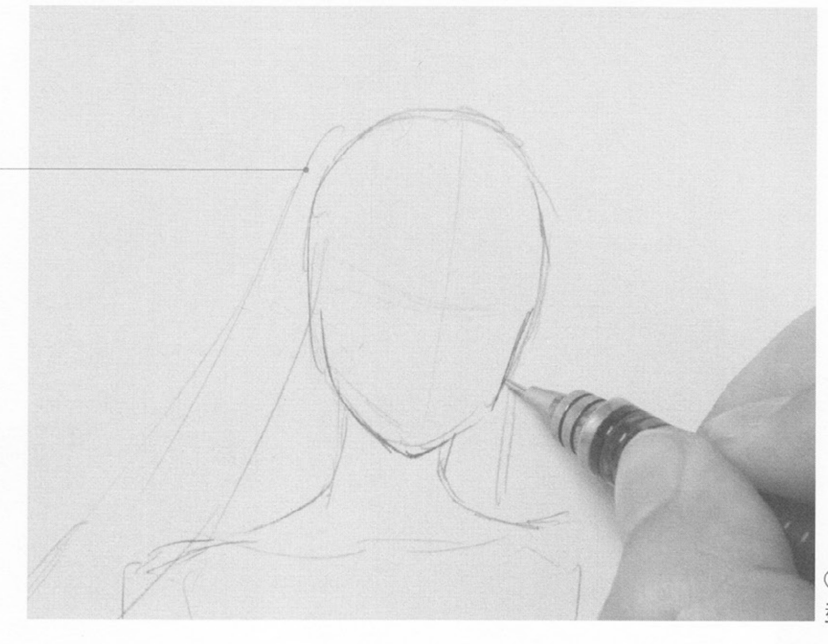

⑥想象站立的姿势，好像沿着不可见的底稿先画出左腿，然后继续画出右腿。


⑦调整躯干和腿部的轮廓，从肩膀开始画出胳膊的轮廓。这里要勾勒出戴甲胄的肩膀。

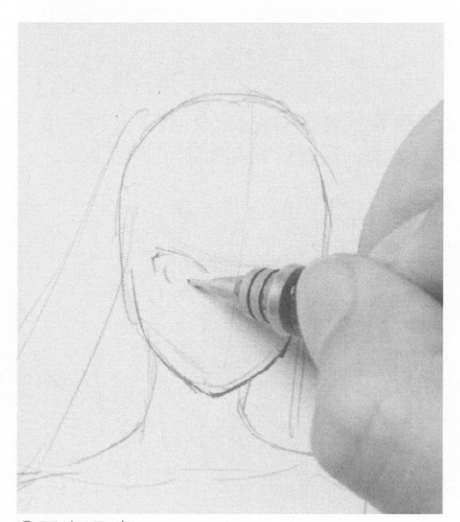

⑧注意胳膊的姿态，画出甲胄的轮廓型。绘制时要考虑到甲胄包裹的肩膀、胳膊肘、手腕以及胳膊的线条。

## 02 面部草稿——这一阶段画出喜怒哀乐就足够了

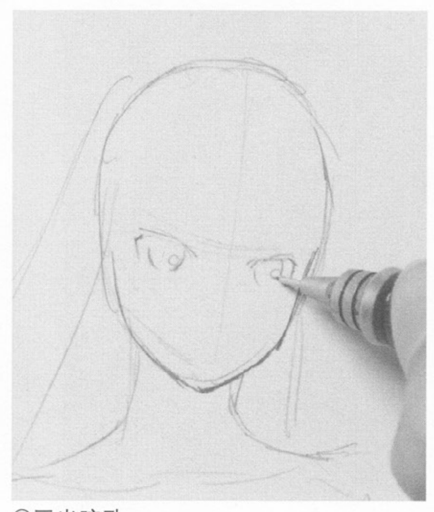
头发的大概轮廓。要想好发量和头发的长度，沿着人物头部轮廓线的外侧进行绘制。



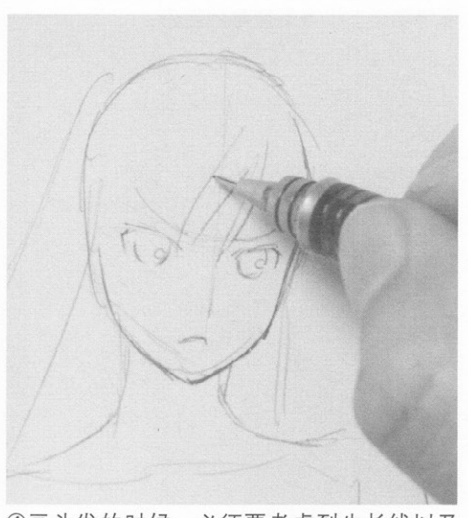
①根据事先想好的发型样式画出轮廓线。



②画出眼睛。



③画出瞳孔。



④画头发的时候，必须要考虑到生长线以及头部曲面来绘制发丝曲线。

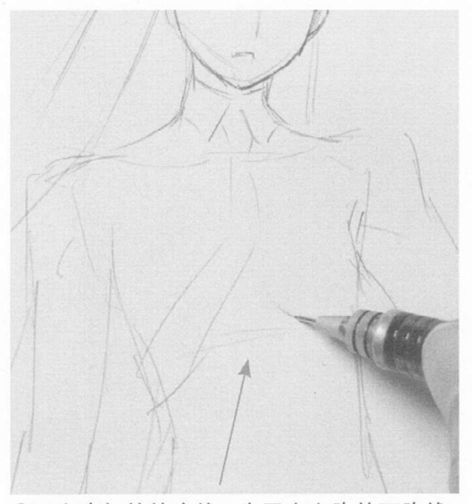


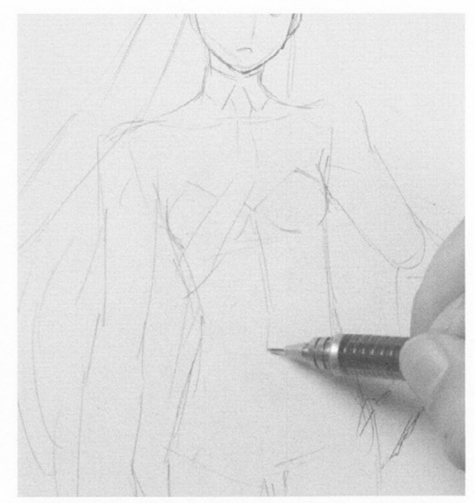
通讯器部件的外轮廓形。根据面部和眼睛的大小描绘出一个大致的形态。

⑤再画出耳朵，这样面部特征大致就出来了。

## 03 从躯干到脚——轮廓要清晰


①绘制衣服上领带的轮廓。

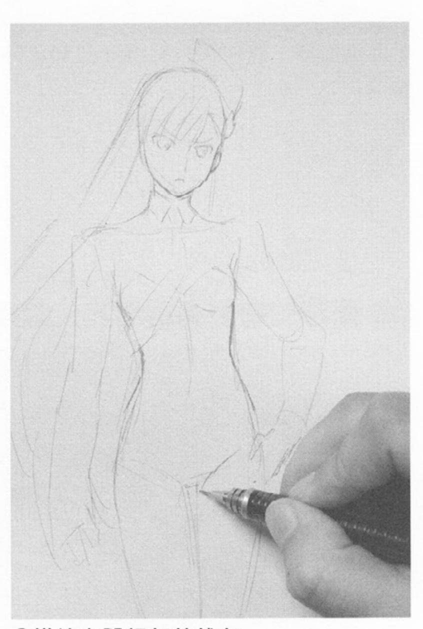

②画出胸部的轮廓线，先画出左胸的下胸线。


③通过胸衣确定胸部的确切位置，然后画出中心线（衣服的中心线也是衣服的中缝）。

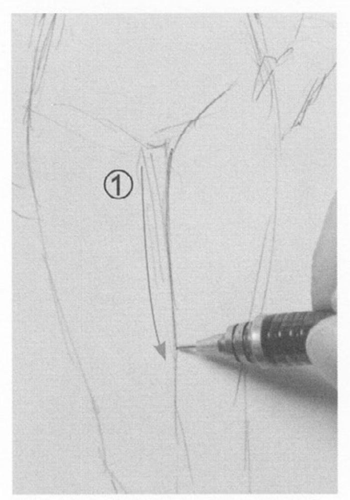
### 从这里开始，线就变了。漫画中叫做描线阶段


④从躯干的轮廓线开始描起。

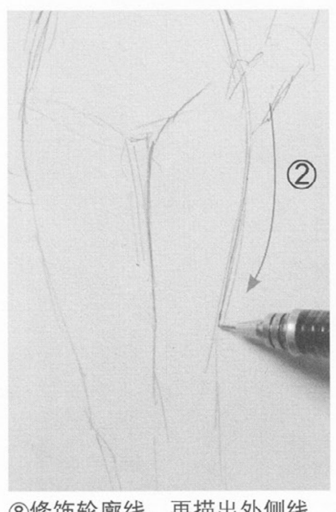

⑤描绘骨盆部分的线条。


⑥描绘大腿根部的线条。

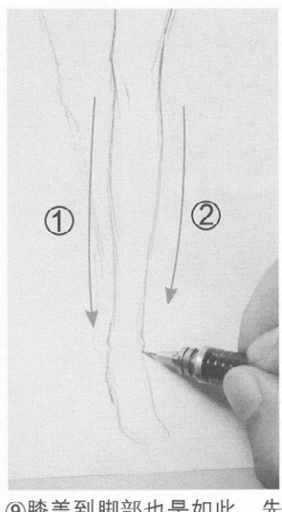
### 描绘腿部线条，按照从内侧线描到外侧线的顺序进行



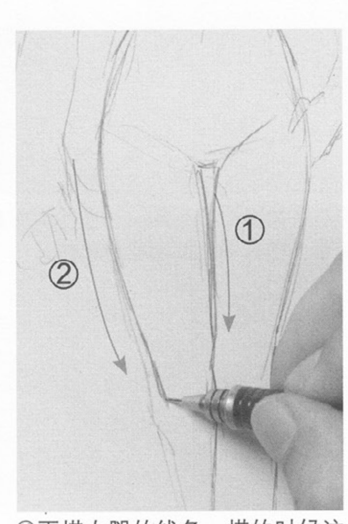
⑦先画左腿的线条，画到膝盖处。



⑧修饰轮廓线，再描出外侧线。



⑨膝盖到脚部也是如此，先完成一条腿的线条。

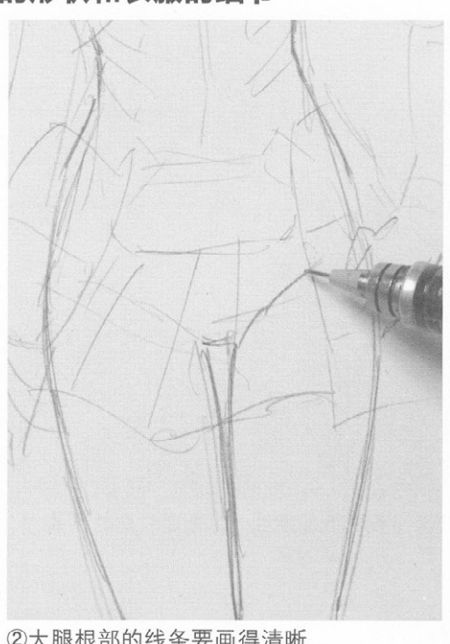


⑩再描右腿的线条。描的时候注意与左腿的粗细要协调一致。

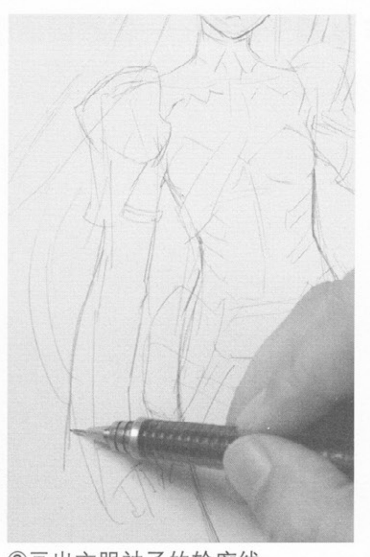
## 04 画出胸部、腰部、手臂以及手的形状和衣服的细节



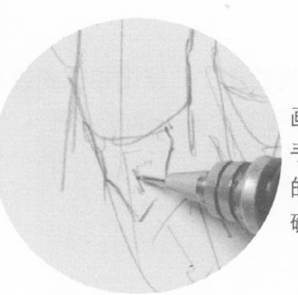
①画出胸部、腰部和腹部的形态和衣服的细节。



②大腿根部的线条要画得清晰。



③画出衣服袖子的轮廓线。

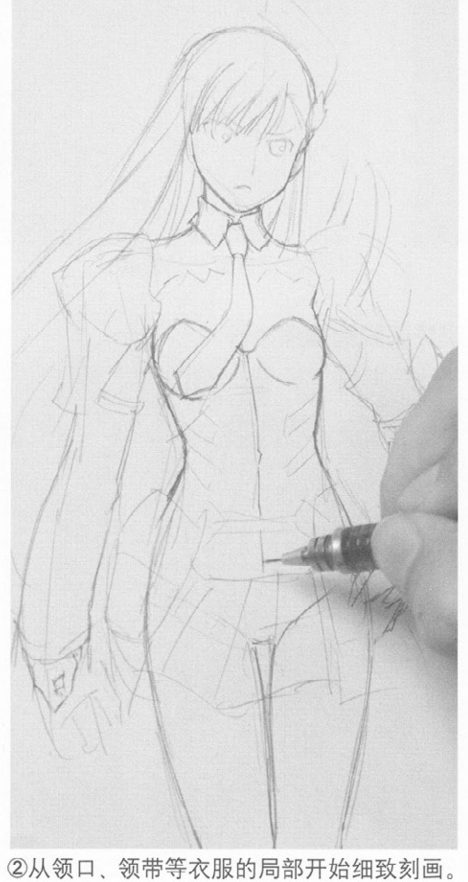


画出从袖口露出的手。胳膊、手腕的结构如果不明确是画不出来的。

## 05 面部轮廓要画得切实，并明确甲胄的外形特征

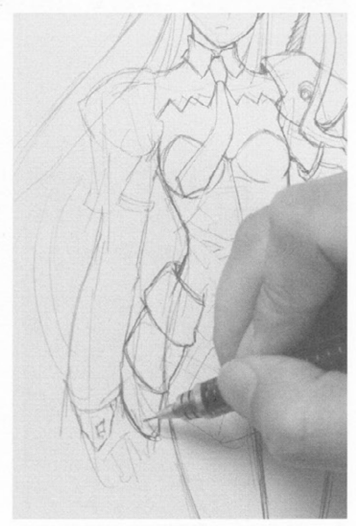


①适当加工一下头发，让自己的想象表现得更加明确，然后确定面部的轮廓线。



②从领口、领带等衣服的局部开始细致刻画。





③再进一步画出肩部及腰部甲胄的外形特征。

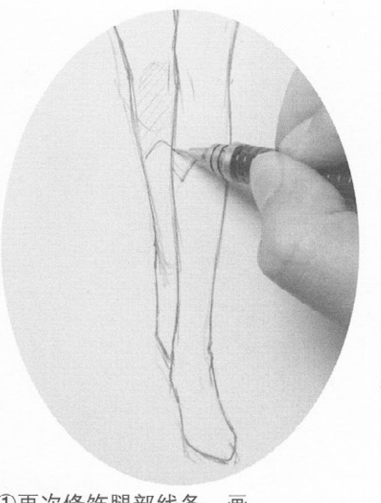
## 06 告一段落

画到这里可以将画稿拿远点观察一下，从背面反着看一下比例是否协调。对所绘制的人物进行客观评定，然后确认下一步应该怎么画。



## 07 细化腿部及甲胄





①再次修饰腿部线条，画出靴子。



②基本完成立体感比较复杂的左胳膊的甲胄以及腰部的细节。

## 08 画出头部细节





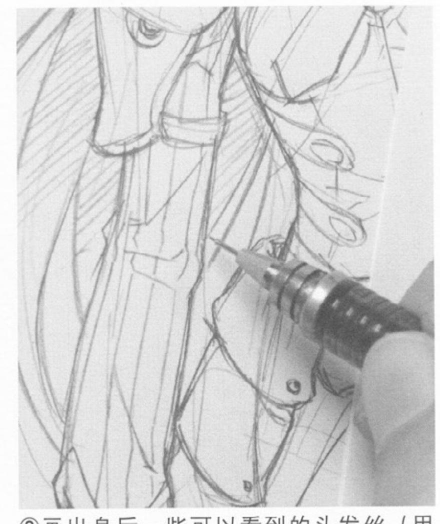
为了防止手蹭脏线条，绘制的时候可以在下面垫上衬纸。

细化头部的通信设备以及头发。

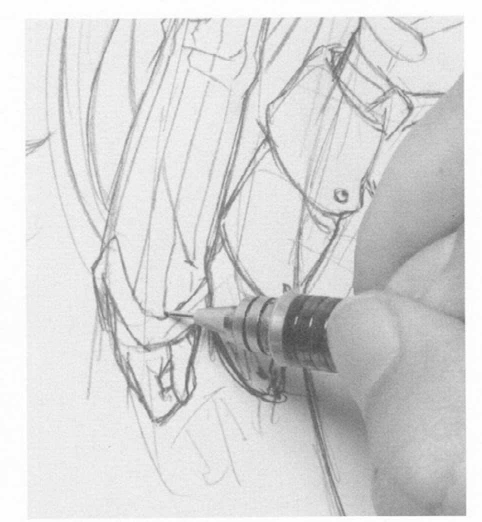
## 09 进一步画好细节 —— 完成画稿的 80%



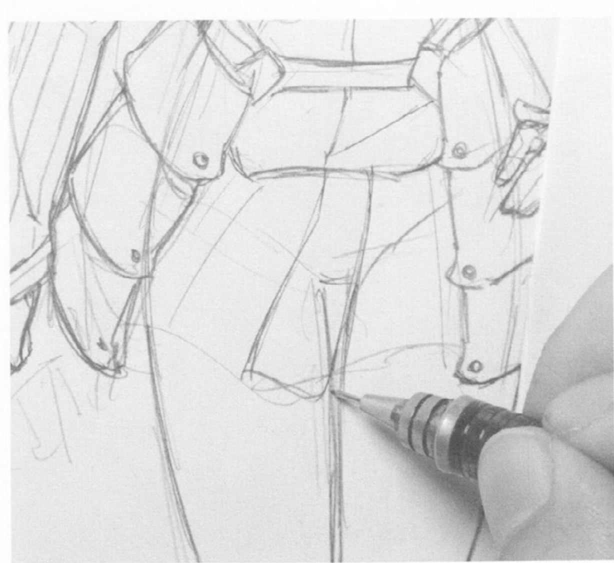
①画好右肩的细节特征。



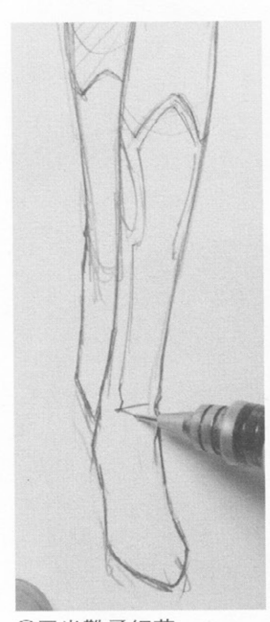
②画出身后一些可以看到的头发丝（用阴影表示），明确前后关系。

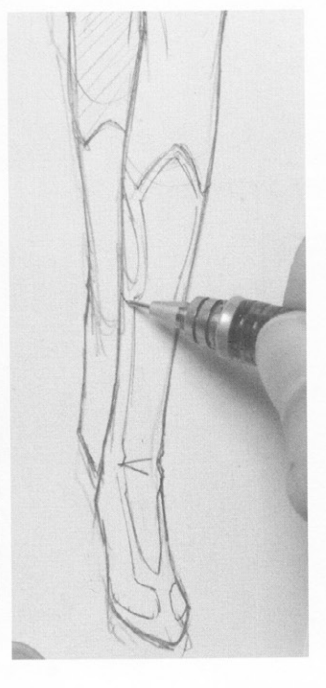


③画出袖子的细节。



④画出百褶裙。





⑤画出靴子细节。



⑥除面部外基本都完成了。

## 10 完成面部和头发细节



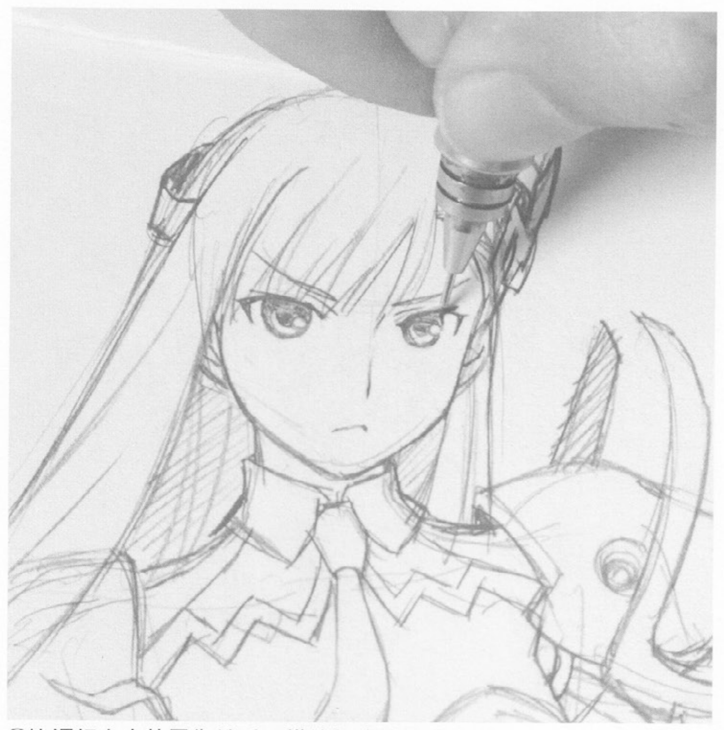
①根据所画线条的方向和特点，可以转动纸的方向，以便画起来更容易。



②眼睛的轮廓要画得清晰。



③画好眉毛和瞳孔的细节。



④协调好左右的平衡关系，描绘好瞳孔的外形轮廓。



⑤修饰发丝的线条。



⑥喉咙处要画出阴影。



⑦修饰内侧的笔触，画出明暗对比。



关键点

●注意整理瞳孔的线条，一定要清晰明确。

## 11 完成



## 一问一答采访森田和明老师

林：确定头身比的关键是什么呢?

森田：头身比啊，从头画到大腿基本上就已经确定了。有时候 5 头身的角色基本上画出头和肩宽大体感觉就确定了。而有时将人物的手脚画大一点，头身比给人的感觉就会变小。
总之多画多练习，熟练就好了。

林：怎样才能熟练呢?

森田：最开始如果画了头，那么与躯干连接的脖子在什么位置，胸部在什么位置比较好，腰、大腿根部的位置在哪里，这些都要多尝试才行。
一旦熟练了，上半身的比例就不会变了。大腿根部的位置、膝盖以及腿都可以在后面进行调整。

林：画俯视等角度以及角色的各种姿势（比如右图的姿势）时最主要的问题在哪里呢?

森田：肩膀以及大腿根部都是很关键的。就是说即便是看不到的地方，画的时候心里也要有数。

林：实际测量一下头身比，有时会出现小数点，这是怎么回事呢?

森田：人物的头身比应该根据具体场景的变化进行适当调整。
例如，想营造比较可爱的氛围就用俯视的角度，把脸画得大一些，根据自己的设想来描绘。
在基准之上，根据具体场景，可以适当进行“拉伸”或者“压缩”，画出一些变化来，这样就会出现头身比的小数点了。
比如 8 头身的角色，在整个作品允许的情况下可以变形为 6 头身，这些都要根据具体情况具体分析。根据场景以及表现的需要来画出更有效果的头身比例，这就是小数点头身比出现的原因。

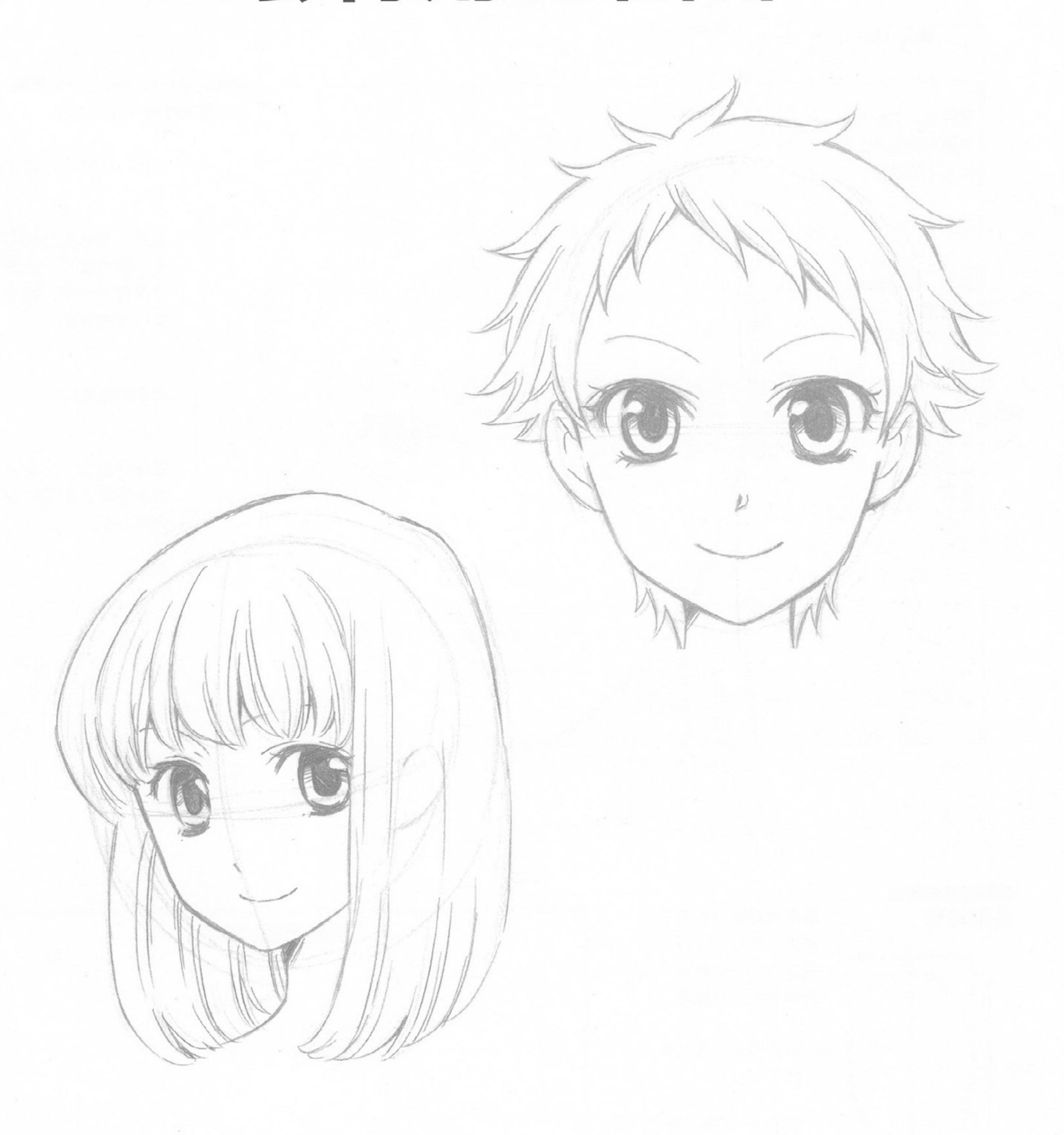
林：那么您所说的基准也就是熟练后所培养出的自己心中一个可以自由变换的固定的头身比例了吧。

非常感谢您今天在百忙之中接受我的采访。



第 2 章

# 绘制角色面部

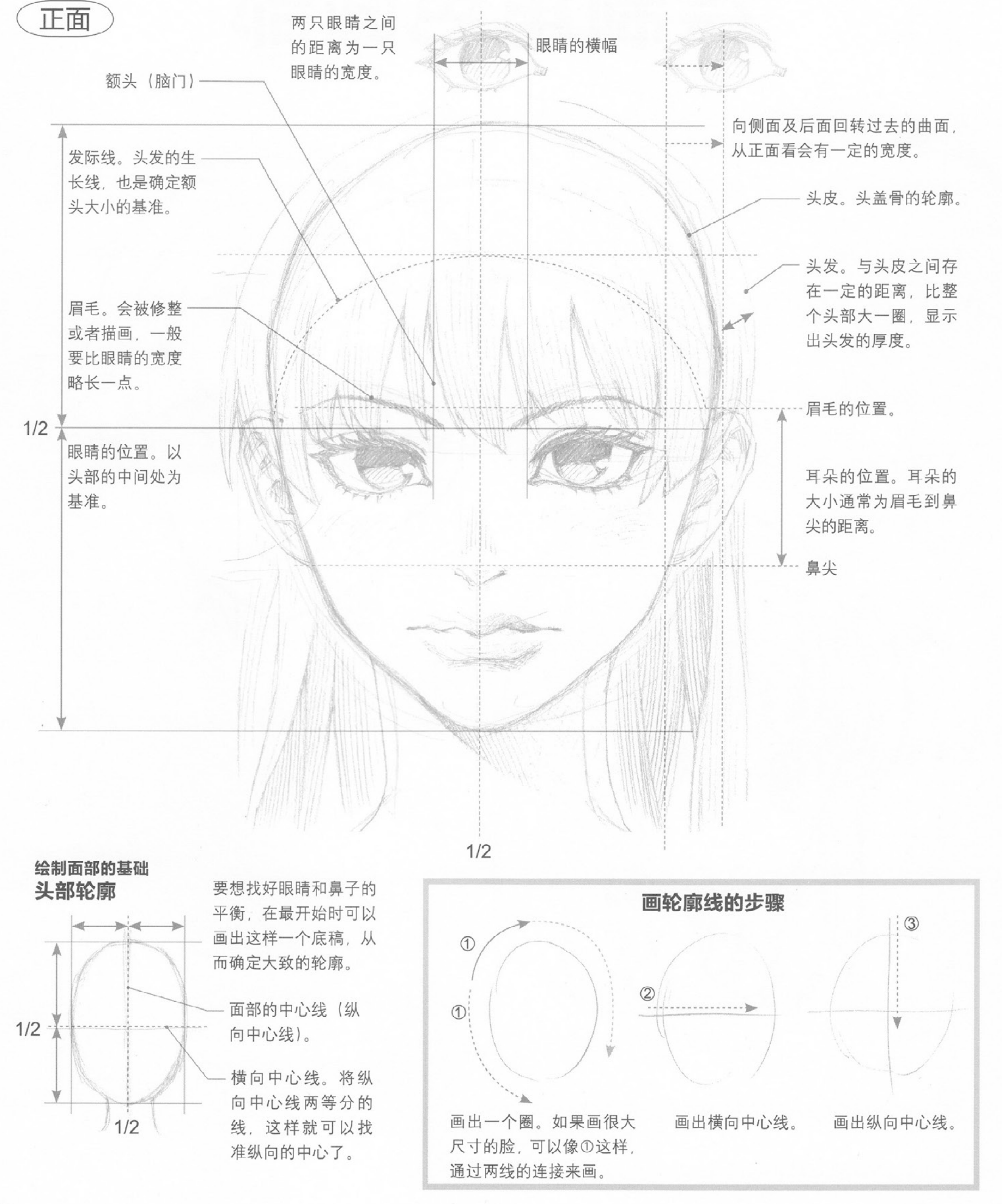


# 面部的画法

面部是头部的正面。眼睛、鼻子、嘴巴、耳朵等组成部分使得头部很有立体感，如果将图像表现到二维的纸面上，这些组成部分是有一定的比例关系的。画面部的时候，要遵循这些基本的比例关系。

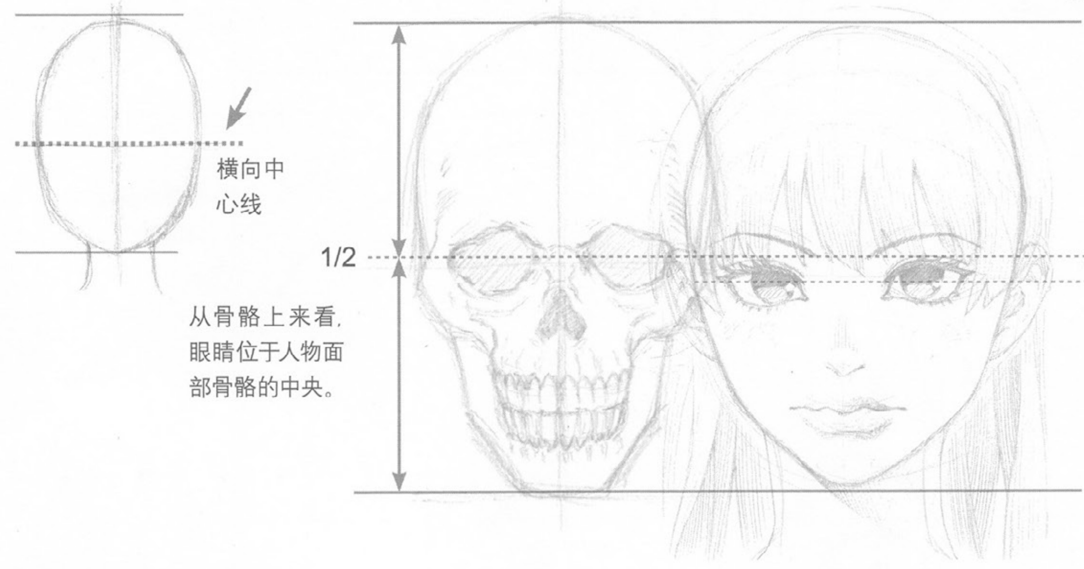
## 面部比例

### 正面



## 面部轮廓·横向中心线与眼睛的关系

**横向中心线是一个基准！**
**确定自己风格的基准线！**

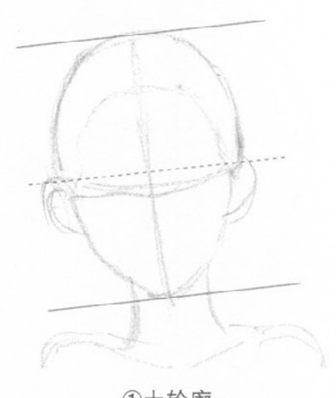



从骨骼上来看，眼睛位于人物面部骨骼的中央。

在绘制角色的时候，很多人会将眼睛画得比中心线稍微低一点。

这个角色就是将上眼皮的位置定在了中心线上。

### ● 图例　看一下实际绘制的情况



①大轮廓。

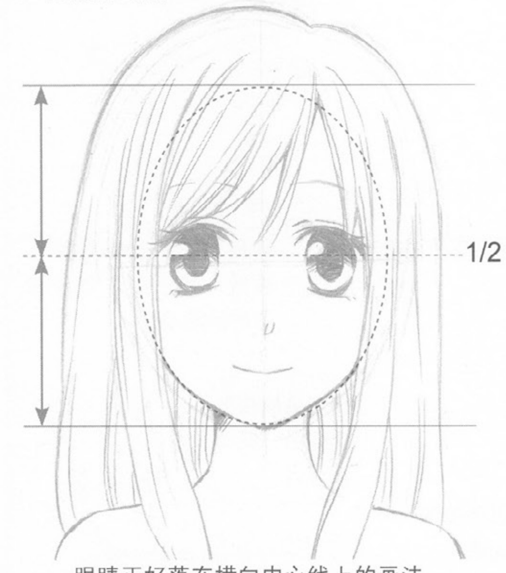


②以大轮廓为基础画出眼睛、头发等的轮廓。

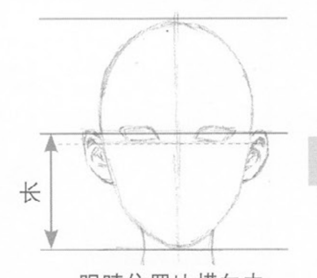


③刻画细节，完成绘制。根据横向中心线确定左右眼睛的高度。

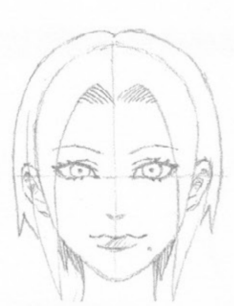
### ● 实用图例



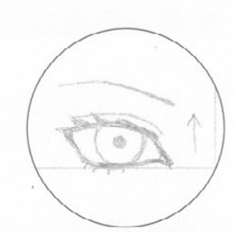

眼睛正好落在横向中心线上的画法。



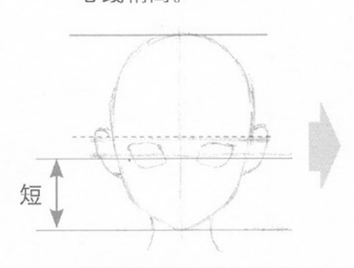

眼睛位置比横向中心线稍高。



看起来更像成年人。



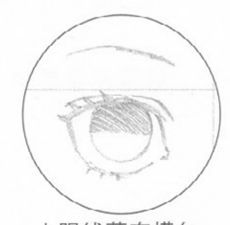
下眼线落在横向中心线上。




眼睛位置比横向中心线低。



看起来像小孩子的脸。



上眼线落在横向中心线上。

## 侧面

面部的整体走向是稍稍倾斜的。

短

正侧面时，眼睛的形状如上图所示，与正面的形状完全不同。

面部正侧面

1/2

1/2

表现出头部的立体感。

耳朵的长度

到这里的部分是从正面可以看到的。

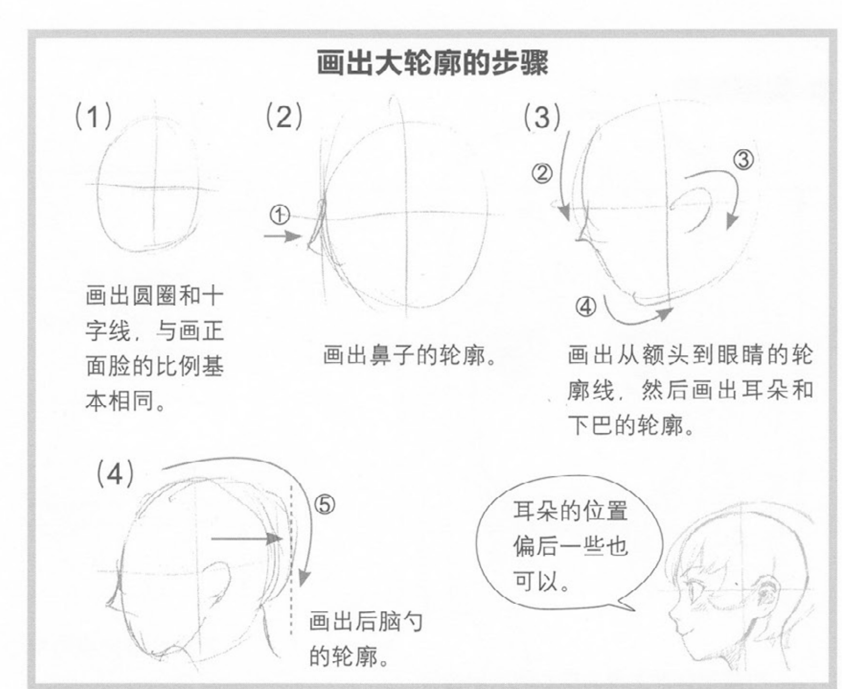
耳朵位于侧面中间偏后一点点。

### ● 画正侧面时经常使用的变形手法



眼睛画得稍稍偏后一点。

眼睛画得和正面时候的形状差不多。




**画出大轮廓的步骤**

(1) 画出圆圈和十字线，与画正面脸的比例基本相同。

(2) 画出鼻子的轮廓。

(3) 画出从额头到眼睛的轮廓线，然后画出耳朵和下巴的轮廓。

(4) 画出后脑勺的轮廓。

## 半侧面

头顶

向后的立体

头发的发际轮廓

头侧面的中心线。有助于确定侧面的立体弧度和耳朵的位置。

侧面的立体弧度

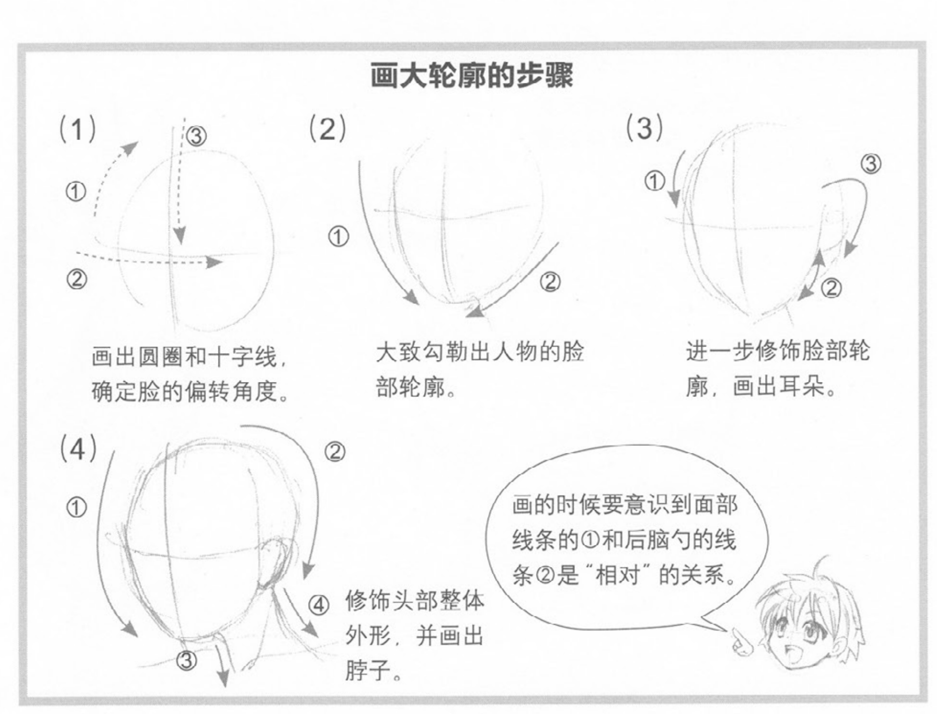
可以将头部想像成是一个放在长方体（不是正方体）中的球体。

**● 通过五官的变形以及位置的偏差所产生的表情**



悲伤、不满等。通过眼睛、眉毛、嘴的变形来表现。

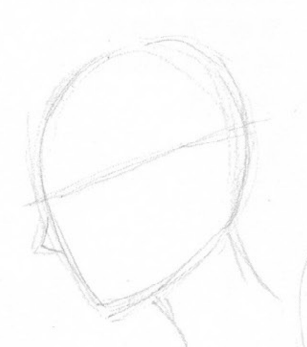
木然、吃惊等。嘴巴变形较夸张。



## 绘制步骤

看一下在实际绘画中是如何利用头部大轮廓的。

### 正侧面



①找出横向中心线，确定眼睛的位置。



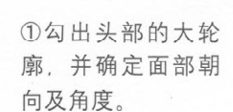
②根据横向中心线还能确定耳朵的高度。

③画出头发。

### 3/4 侧面

纵向中心线略微向面部朝向的方向凸起。

横向中心线基本上是上下居中的，即为正常情况下平视的角度。



①勾出头部的大轮廓，并确定面部朝向及角度。



②刻画脸型，然后画眼睛和耳朵。

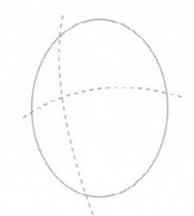


③描画五官的细节。



④画出头发就完成了。

## ● 通过圆圈和十字线确定面部朝向及角度

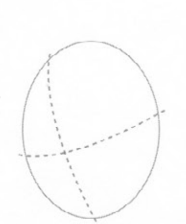


想要画出向上仰，带有一定仰角的感觉，就要将横向中心线向上弯起。





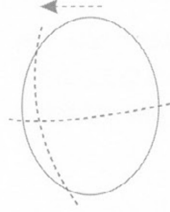
明快的表情，稍微带点仰起的角度才比较有效果。



稍向下的角度，需要将横向中心线向下弯曲。







接近正侧面的角度，纵向中心线要向外侧偏斜。



低头的感觉需要能看到头顶才行。

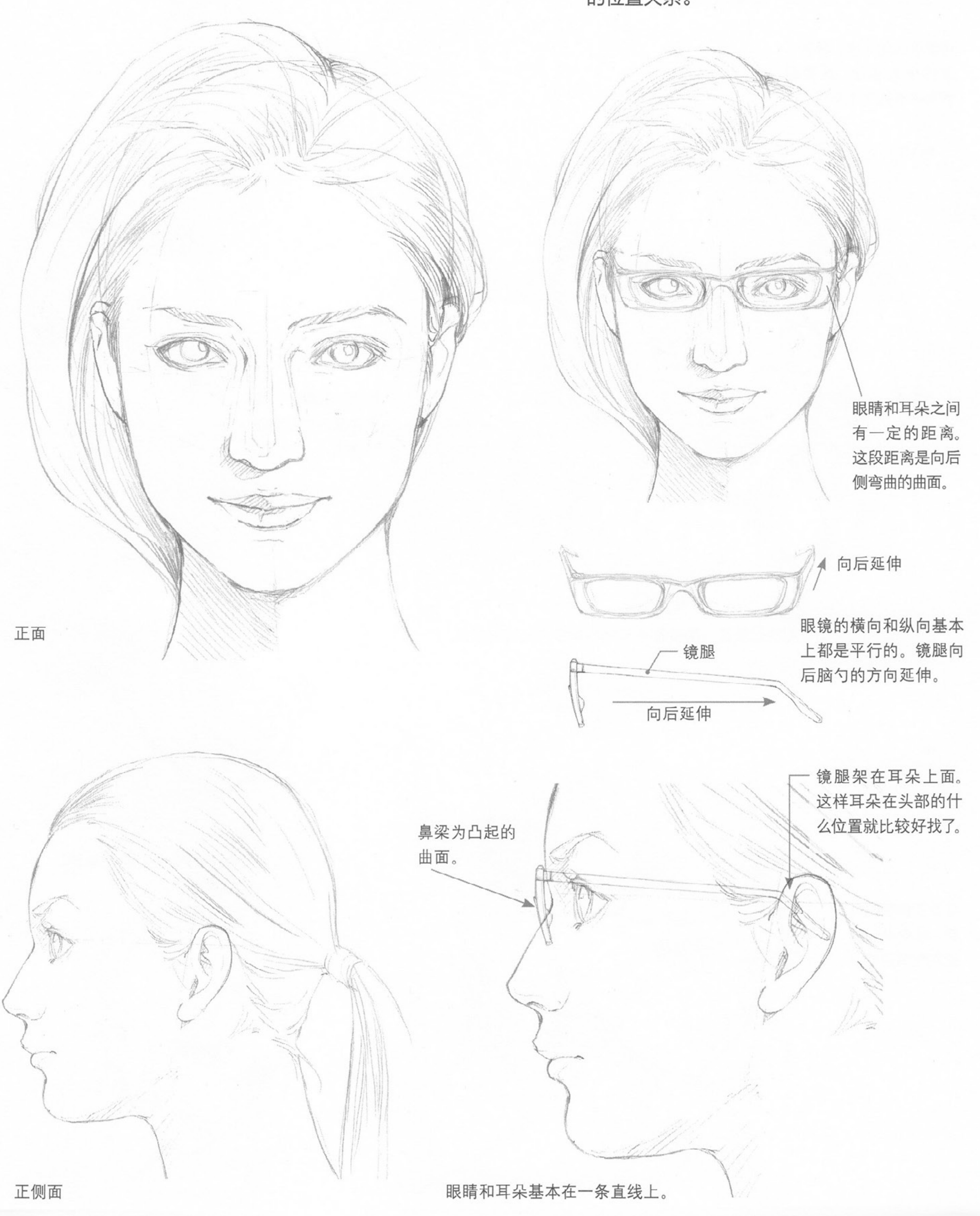


# 学习五官等部分的画法

面部的组成包括眼睛、鼻子、耳朵、嘴巴等的基本型，现在就让我们一起来学习这些基本型的构造和画法吧。

## 弄清各部分的位置关系

让我们尝试着画一张戴眼镜的脸吧。想要把握好整个面部就要弄清楚眼睛、鼻子、耳朵的位置关系。




正面

正侧面

眼睛和耳朵基本在一条直线上。

看不到的耳朵的位置

沿脸颊方向的纵向延伸。

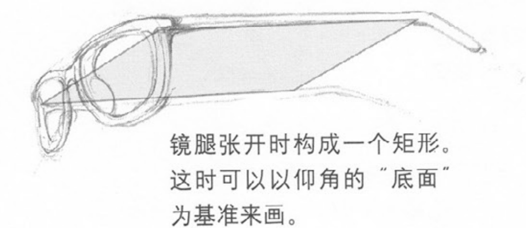
水平方向是平行的

3/4侧面

头部侧面的纵向延伸。



仰视的感觉，正侧面。



镜腿张开时构成一个矩形。这时可以以仰角的"底面"为基准来画。

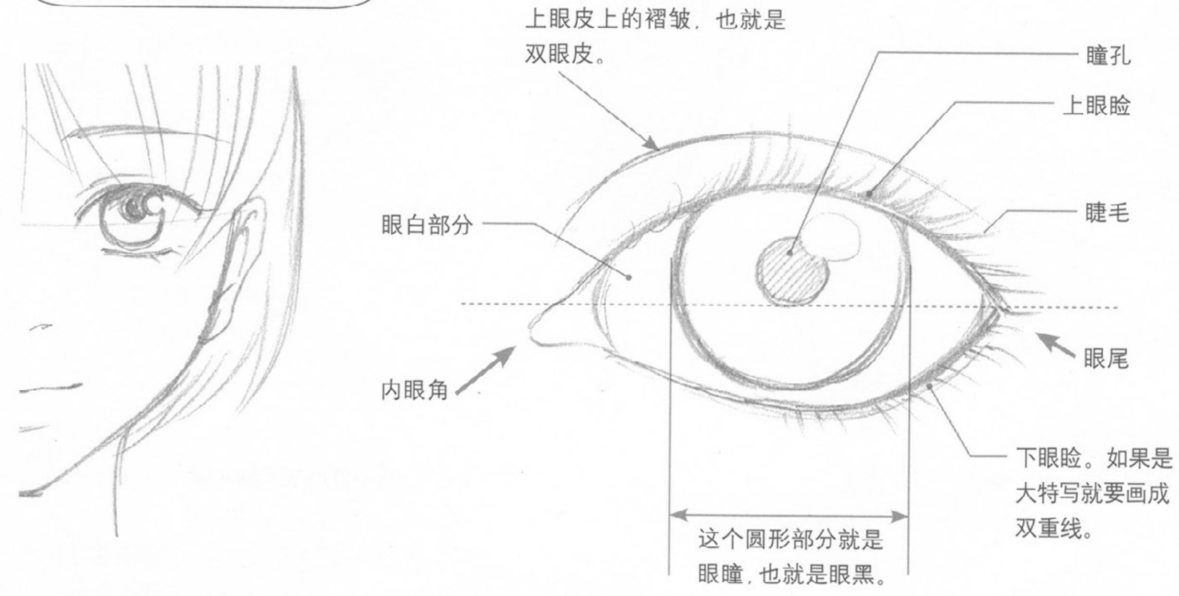


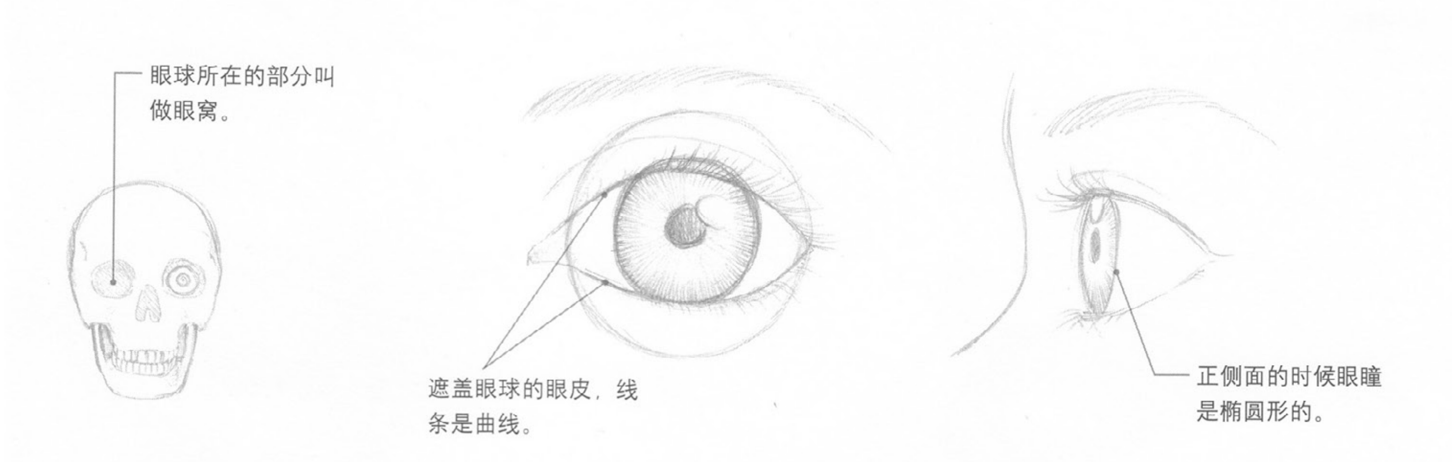
鼻子下方、嘴巴、下巴、耳朵等的下面要画得明确，这样才有立体感。

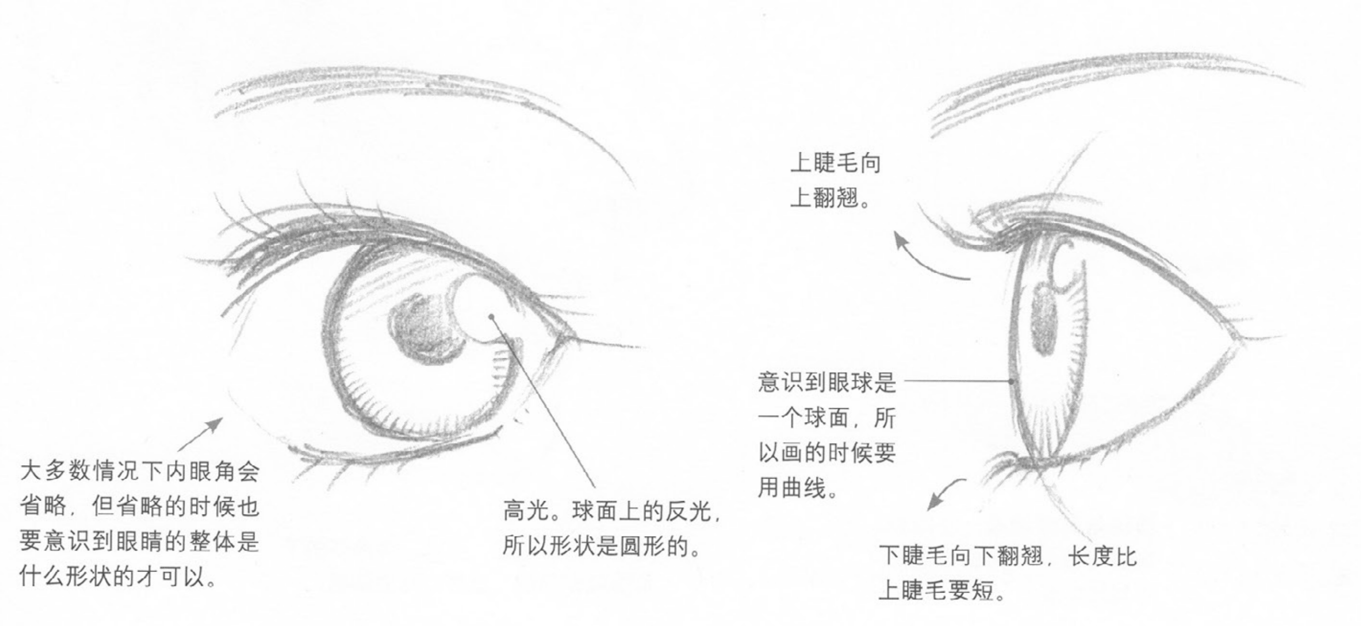
## 眼睛

眼睛主要由眼球以及覆盖眼球的眼皮所构成。眼睛是否闪亮决定了角色是否具有存在感，这也是赋予角色生命力的一个重要手段。

### 眼睛的形状与构造



## 画眼睛的步骤

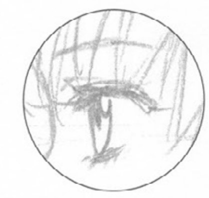














无论什么样的角色，拥有什么形状的眼睛，都要先想好角度再动笔。

关键点

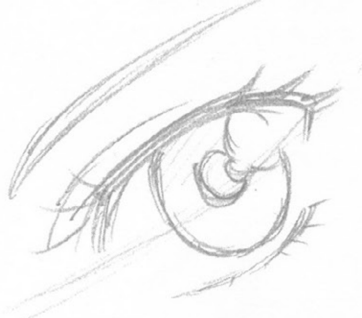
- **眼白部分与眼瞳的比例以及瞳孔的大小**
- **眼睛的形状、睫毛的浓密度**
- **眉毛和眼睛要一起考虑才好画**



①画出眼睛的形状，眉毛的轮廓也要大致画出来。



②可以擦除眼尾和眼角的线，描画上下眼皮的线条，然后开始画眼瞳。

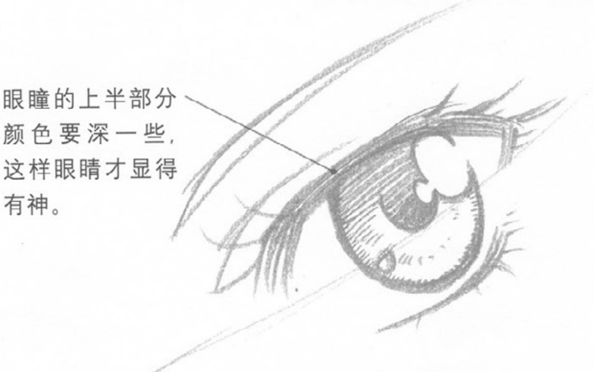


③眼皮和睫毛的线条都要描画清楚，眼瞳里面的高光也要画出来。



④整理线条，眼瞳的轮廓线要画得粗一些。

眼瞳的上半部分颜色要深一些，这样眼睛才显得有神。



⑤刻画眼瞳的细节，完成绘制。

**● 重要的关键点**

**眼瞳的轮廓线要画得和眼皮的线一样黑一样粗，线条一定要明确。**
**如果不这样做，眼睛给人的印象就会比较弱，角色的魅力也会减半。**

## 区分普通眼、吊梢眼、下垂眼的画法

在漫画中，通常只要看到眼睛的特写就知道是哪个角色。为达到这种效果，角色的眼睛必须有明显的形状特征，在设计和绘制的时候都要注意这一点。

### ● 尝试连接眼尾和内眼角

普通眼

吊梢眼

下垂眼

中心线

眼角

眼尾

上下眼皮与中心线基本保持平行。

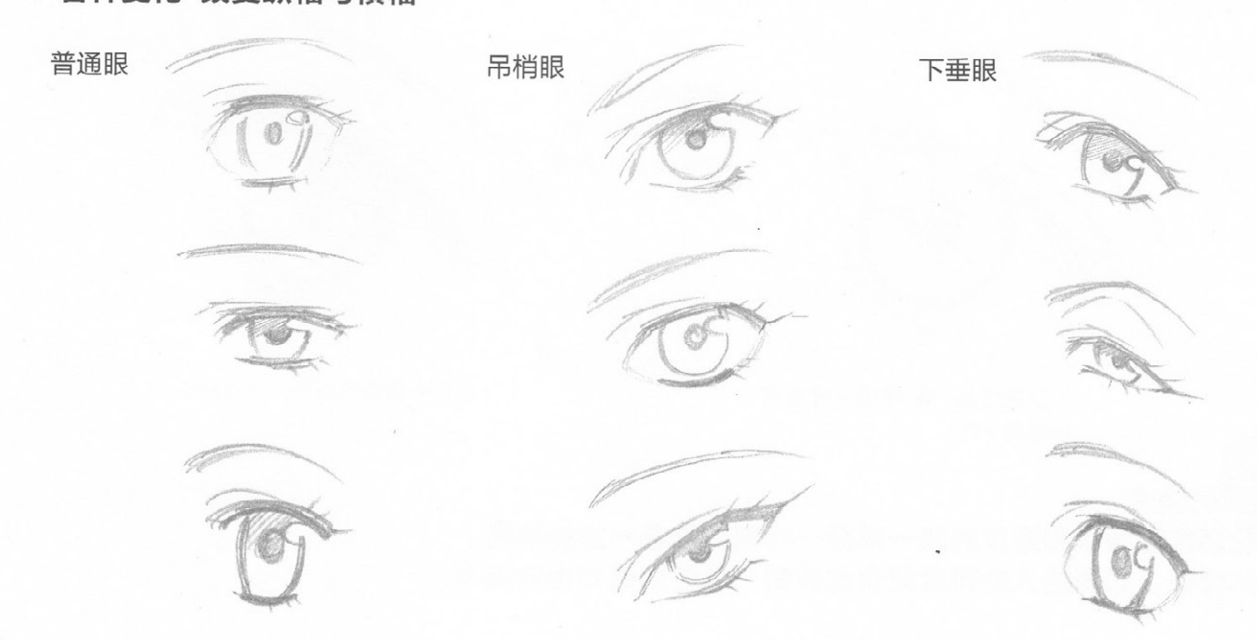
眼尾在中心线的上方。

眼尾在中心线的下方。

画的时候下眼睑是向上翘的。

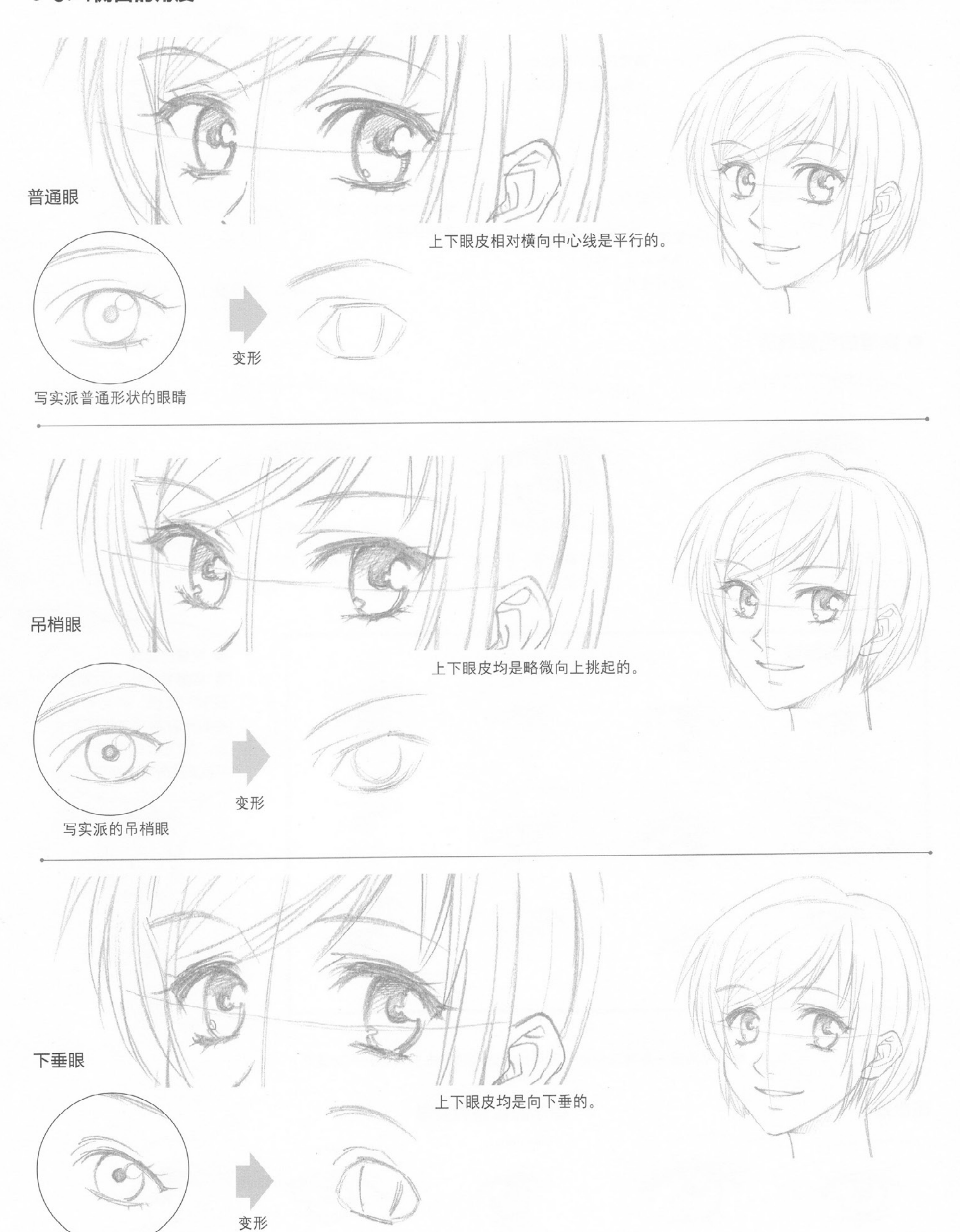
下眼睑向下垂。

### ● 各种变化 改变纵幅与横幅

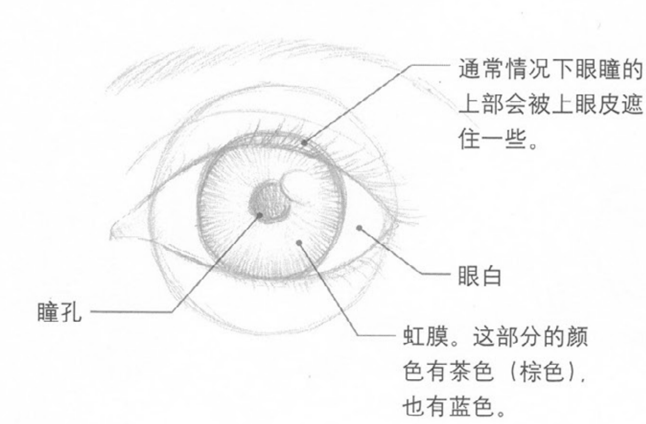


## ● 3/4侧面的角度

以横向中心线为基准来画。

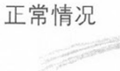


## 眼瞳的表现



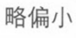

### ● 眼瞳大小的变化

正常情况



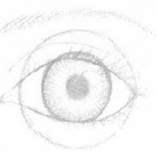


略偏小





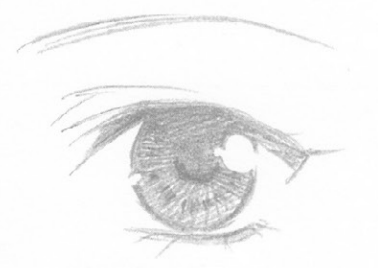
实际上眼瞳的大小是不会变化的，会变的是瞳孔。



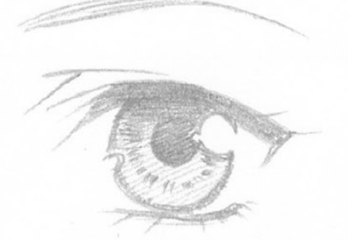
在暗处，瞳孔会放大。

在亮的地方瞳孔会缩小。

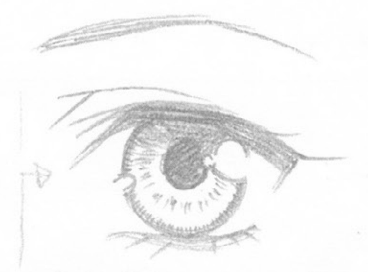
### ● 眼瞳的色彩表现



黑。虹膜以黑色为主。

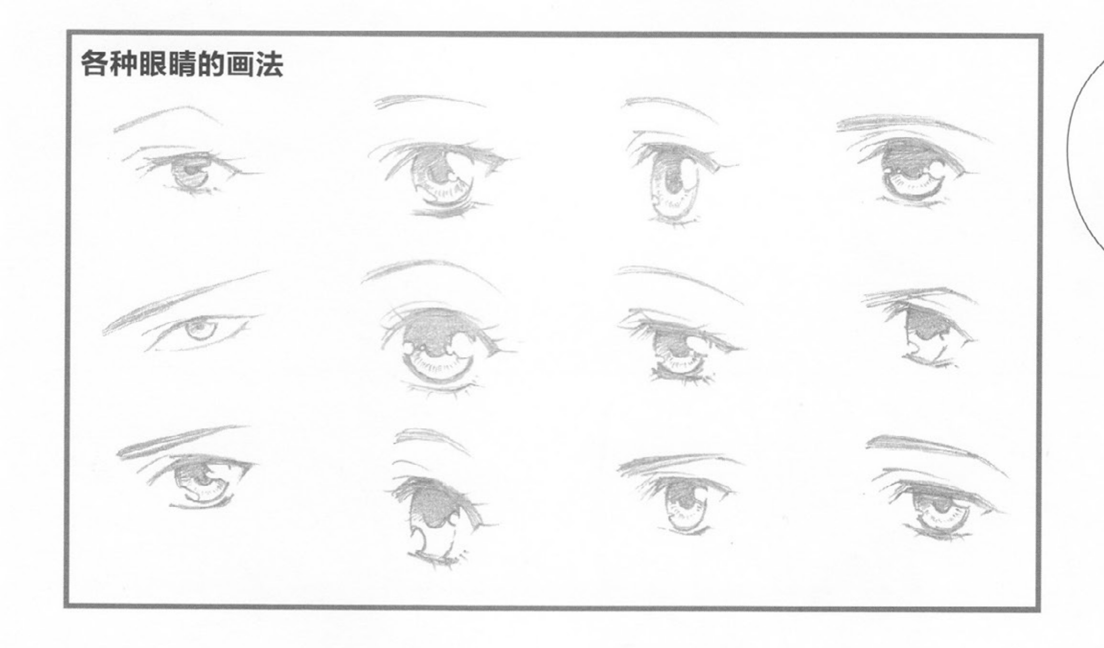


红色、茶色等。中性调子的感觉。



蓝色、黄色、金色、银色等。减少线条，感觉偏白。

### 各种眼睛的画法



● 眼睛的形状
● 眼瞳的大小、轮廓线的粗细、虹膜、高光等，组合起来就构成了眼睛的变化。因为眼睛是球形的，所以高光等应是圆形的。



## 睫毛

除了用细线一根根画出外，还可以通过加粗眼皮的线条来表现睫毛。

### 画出睫毛



通常画法



一簇一簇的

### 睫毛的省略和变形



简单型



明确型



一点型／强调型

# 增加眼睛的变化

尝试改变上眼皮或下眼皮的角度。

## ● 改变上眼皮的角度（下眼皮不变）

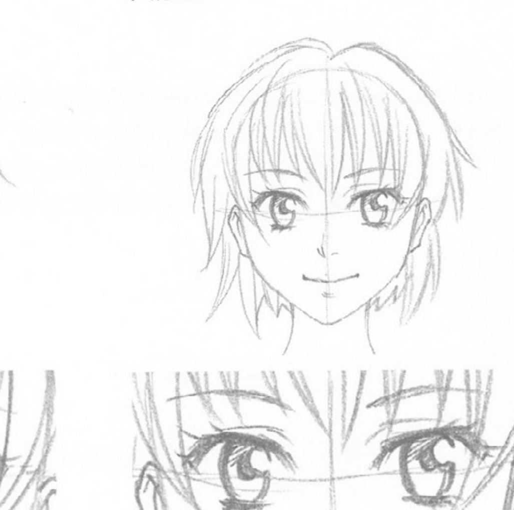


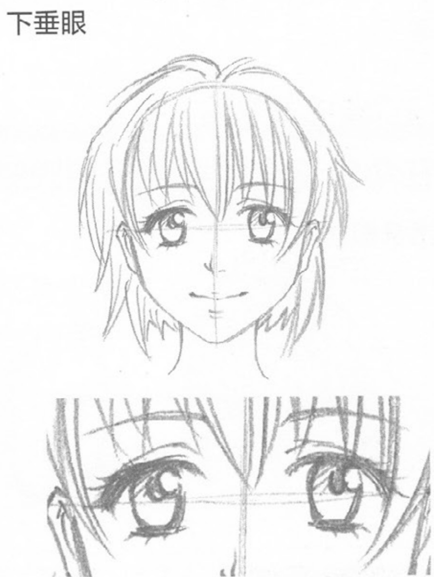


普通眼

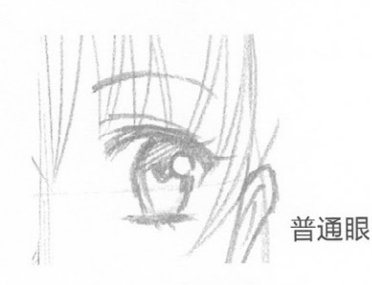
吊梢眼

下垂眼

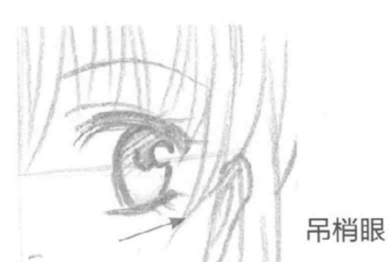




## ● 改变下眼皮的角度（上眼皮不变）



普通眼



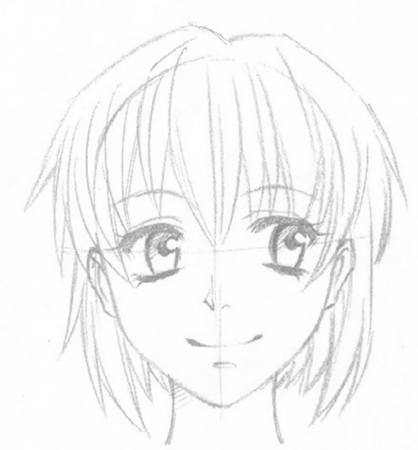
吊梢眼



下垂眼



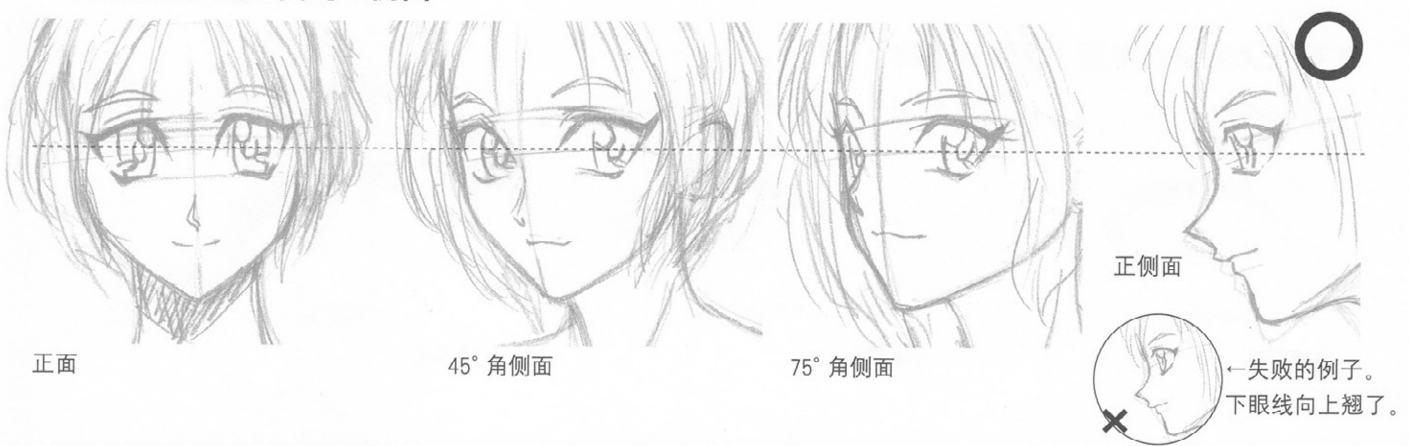




## 掌握不同角度眼睛形状的变化

绘制不同角度下人物的眼睛时，要注意上眼线和下眼线的角度。

### ● 正常角度 从正面到正侧面




## 在角色设定中灵活运用眼睛的个性

为了从不同角度表现同一个角色，无论是正面还是侧面眼睛的形状和眼瞳的大小都要设计好。让人看到一个眼睛的特写就知道是哪个角色，所以在设计的时候要将不同角色间的差别拉大些。

### 吊梢眼的角色





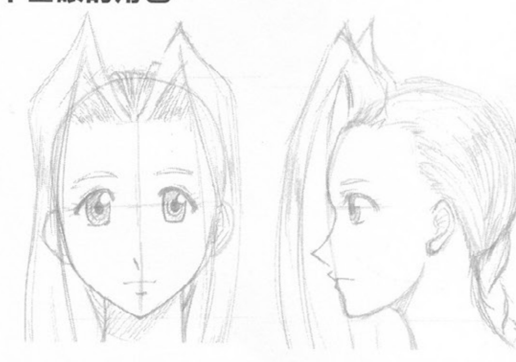


媚眼。闭起来的眼睛要能反映出睫毛的量。



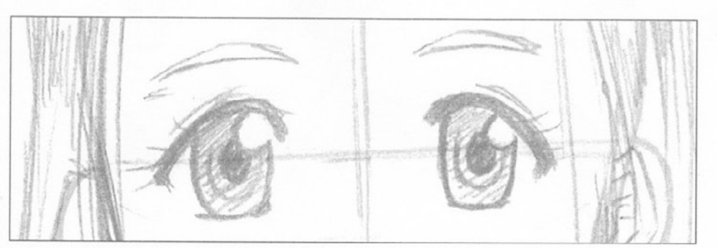


### 下垂眼的角色



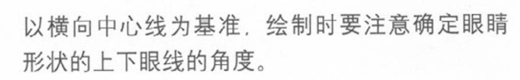








## ● 仰角和俯角时眼睛的变化


以横向中心线为基准，绘制时要注意确定眼睛形状的上下眼线的角度。


普通眼


仰角感觉


俯角感觉

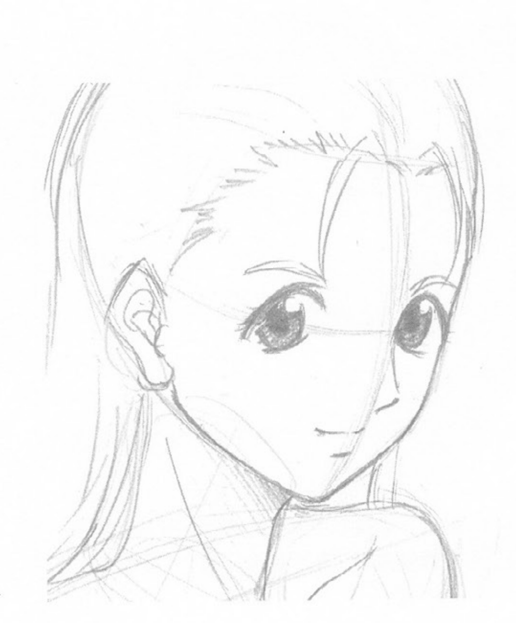

吊梢眼






下垂眼





# 鼻子

## 形状与变形

### 写实鼻子的画法

与眉毛相连

关键点

鼻梁开始隆起的部分

鼻梁

关键点

与纵向中心线一致

最高的部分（鼻头）

关键点

鼻底

关键点

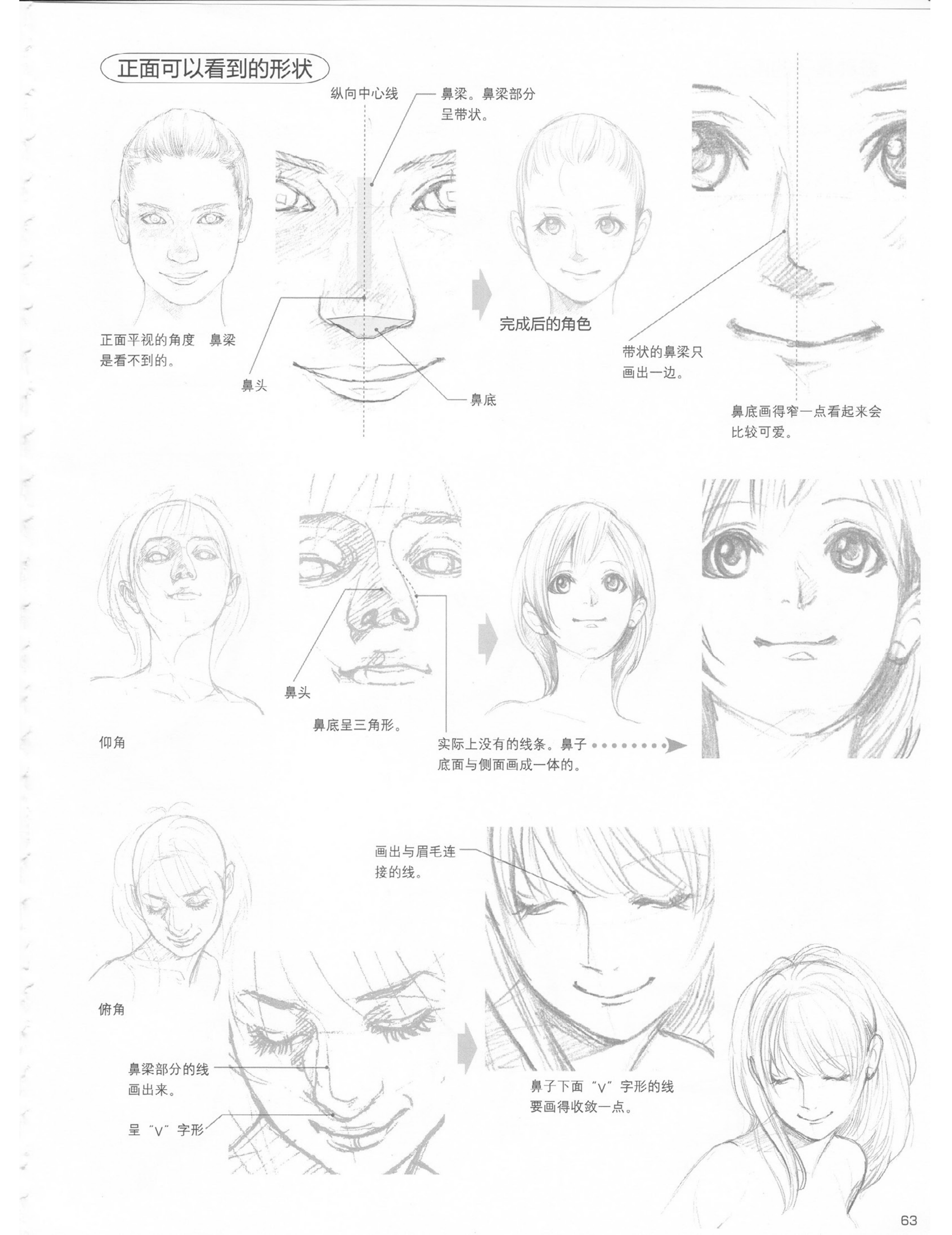
完成后的角色





鼻子的“<”形画法

鼻梁开始隆起的部分—鼻梁—鼻头—鼻底用线来表现。鼻子基本符号化，类似一个“<”形。



正面可以看到的形状
纵向中心线
鼻梁。鼻梁部分
呈带状。
正面平视的角度　鼻梁
是看不到的。
鼻头
鼻底
完成后的角色
带状的鼻梁只
画出一边。
鼻底画得窄一点看起来会
比较可爱。
仰角
鼻头
鼻底呈三角形。
实际上没有的线条。鼻子
底面与侧面画成一体的。
画出与眉毛连
接的线。
俯角
鼻梁部分的线
画出来。
呈“V”字形
鼻子下面“V”字形的线
要画得收敛一点。
63

## 各种鼻子的画法

在漫画中，鼻孔是可以省略的。即使画出来也要用短小的线条来表现。





正常情况下是可以看到鼻孔的。





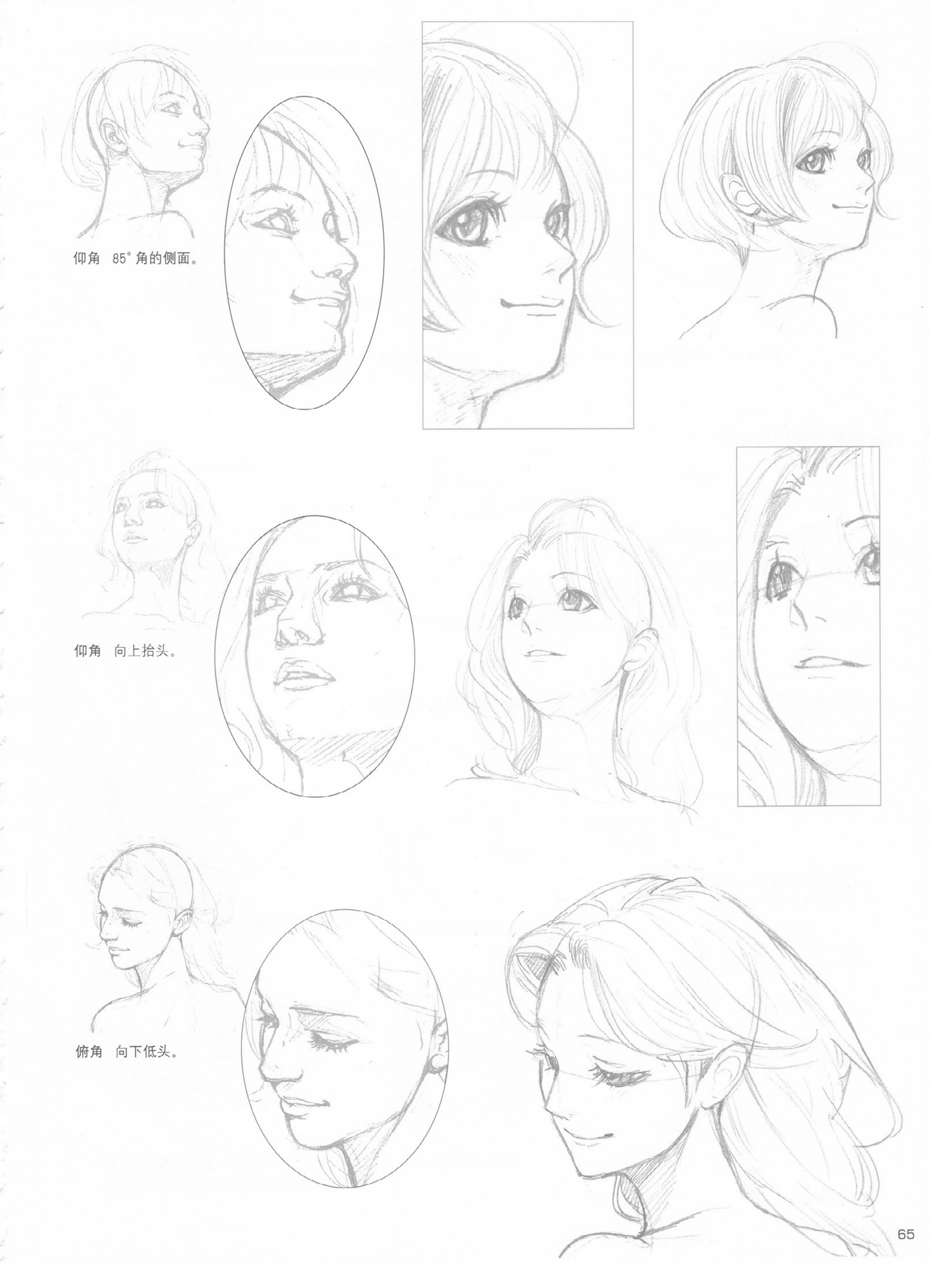
仰角时，脖子略微弯曲。



头微微上扬。







仰角 85°角的侧面。

仰角 向上抬头。

俯角 向下低头。

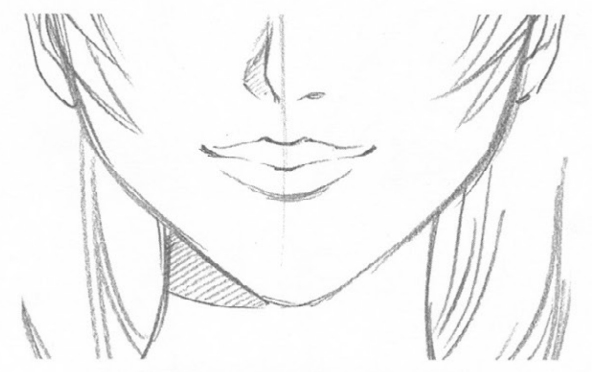
# 嘴和嘴唇

## 嘴唇

一般在漫画中，在鼻子和下巴之间画出一条线就是嘴巴了。但在画的时候要意识到嘴巴是可以开合的，这是闭合后的样子。

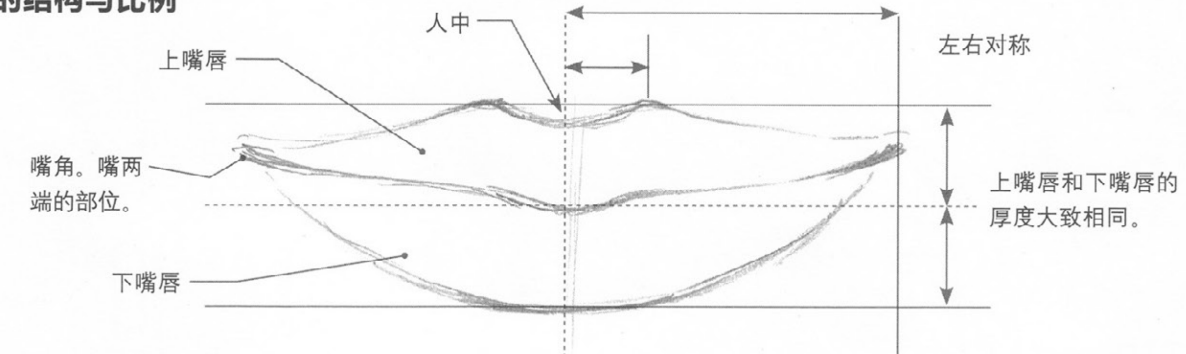


通常情况下，嘴唇的表现被省略了。

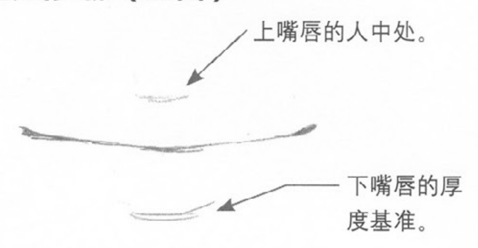


画出嘴唇的轮廓。嘴巴的存在感提高了，即便嘴巴画得很小，但立体感的轮廓也是非常引人注意的。

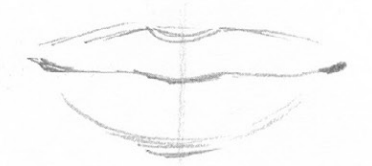
### ● 嘴巴的结构与比例




### ● 绘画步骤（正面）




①根据自己想像中的样子画出一个正面正常情况下的嘴巴。



②找到中心线，尽量保持左右平衡画出嘴型。



③修饰线条。

### ● 普通的3/4侧面



没有画出嘴唇。



以纵向中心线为基准来画。



表现出嘴唇的轮廓。



画普通的半侧面角度时，先画出嘴巴的轮廓，然后按照画正面嘴的要领保持左右平衡来画。

## ● 侧面带角度的画法

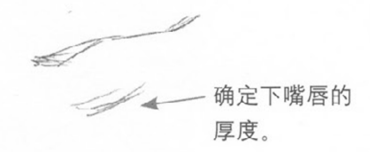


没有表现嘴唇的画法（只是简单地画出上嘴唇的人中以及下嘴唇的阴影）。



表现出嘴唇的画法。

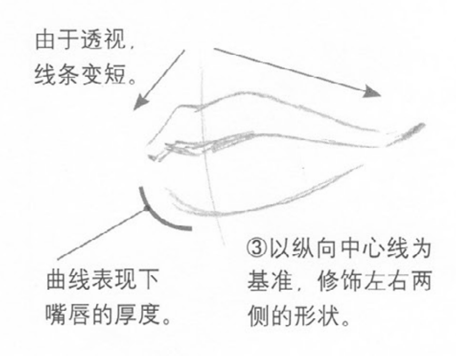
## ● 绘画步骤



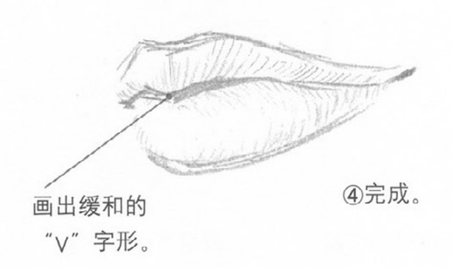

①画出大概的感觉。



②画出大致的轮廓形。

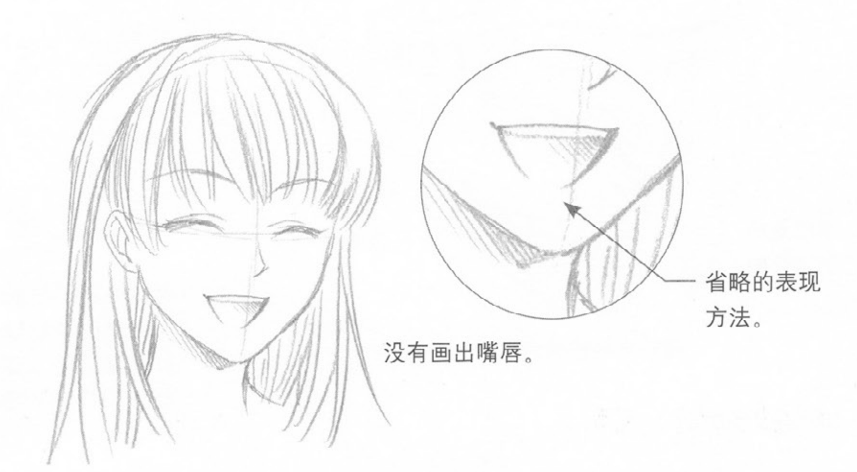



③以纵向中心线为基准，修饰左右两侧的形状。




④完成。

## ● 嘴巴张开的画法




没有画出嘴唇。



画出嘴唇。嘴巴的形状不能省略表现。



①画出整体轮廓。牙齿的轮廓也表现出来。



②修饰形状。如果要绘制出嘴唇，那么嘴巴里面也要有一定程度的刻画。



③完成。

# 张开的嘴　嘴巴的构造

## ● 笑起来张开的嘴

张开时呈圆角的三角形状。



嘴巴内部的构造。



嘴巴张开的时候，上牙和下牙就是这样的状态。画的时候要意识到上颌与下颌，牙齿呈"U"字形排列。

嘴巴张开的时候，上颌与下颌并不是平行的。

## ● 下巴与头部的关系



张得更大的时候，头部会跟着向上仰起。

嘴巴闭起来的状态。

嘴巴张开的状态。

理论上下颌是向下的，但是……

只是下颌向下会显得很不自然。

## ● 说话时张开的嘴

仅用线条来表现。通过简单的曲线来描绘。

画出上嘴唇的形状。大概是“U”字形或者“V”字形。

画出嘴唇的轮廓。下颌的牙齿也要画出来一些。

### 嘴的表现

#### 没有画嘴唇



嘴巴闭起来的样子。两端的嘴角要画得重些，这样会比较有立体感。

稍微张开些。

张得更大。上颌的牙齿用简略的线来表现。

#### 画出嘴唇

闭起来的样子。

稍微张开。可以看到上牙。

张得更大。可以看到嗓子眼。



# 表情的展现

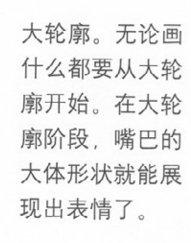
表情是通过眉毛、眼睛、头发的动态等头部各组成部分综合来表现的。嘴巴也是展现表情的一个很重要的因素。

## ● 吃惊、木然的样子

要想展现吃惊的表情，嘴巴应该呈纵向较长的椭圆形（“O”形），或者小的六角形，这样的形状其画面的表现效果都很好。



省略型



大轮廓。无论画什么都要从大轮廓开始。在大轮廓阶段，嘴巴的大体形状就能展现出表情了。



六角形的类型　嘴唇的形状以及口腔内部都要画出来。





“O”形的类型

## ● 愤怒

嘴巴的形状呈横向较长的四角形，画面效果会更好。




但实际上是吃惊的样子。表情也和眼睛以及眉毛密切相关。

## 吃惊、木然的各种变化

横向较长的四角形

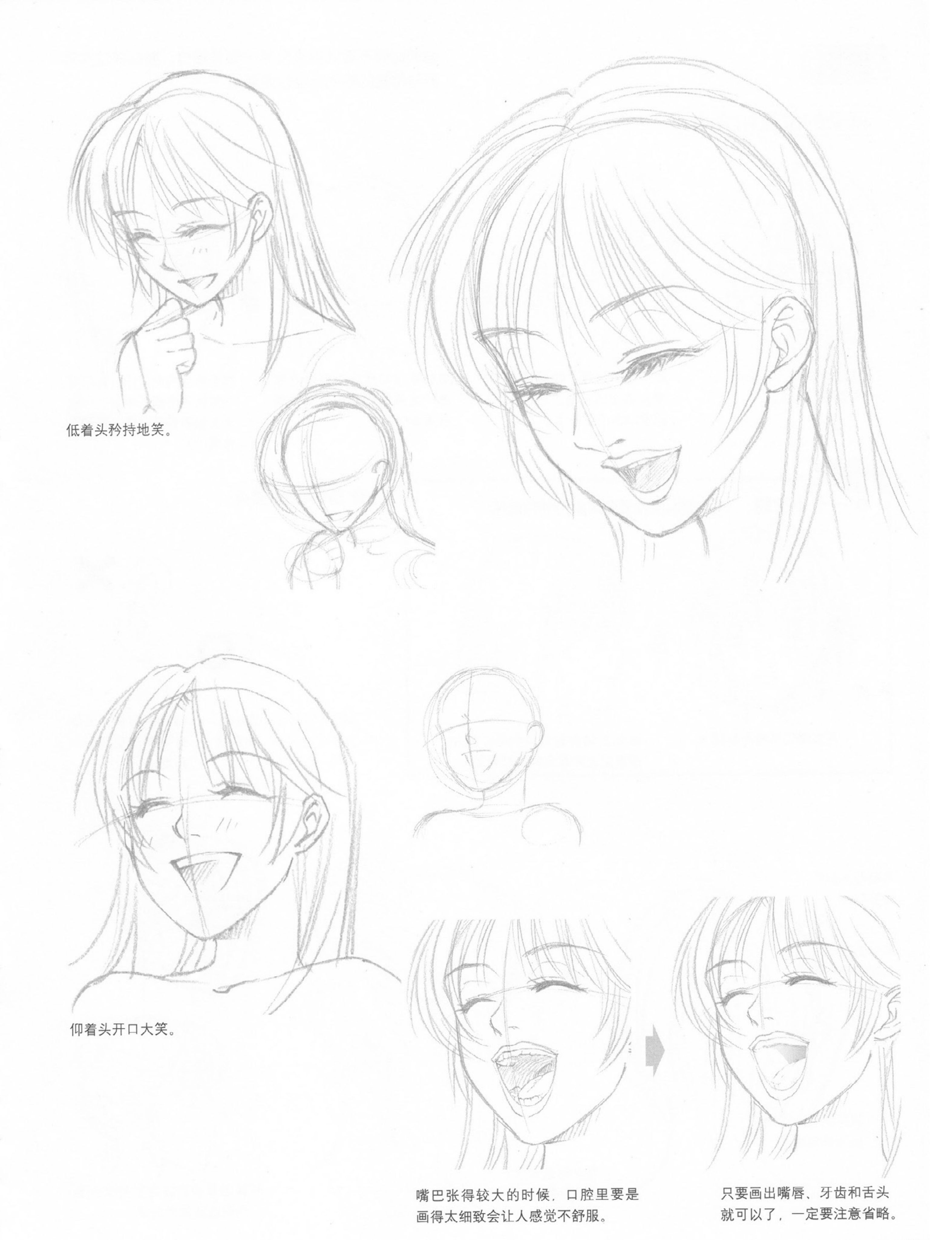
纵向较长的四角形

## ● 哭嚎

与愤怒相同，嘴巴呈四角形比较有效果。

## ● 笑

笑的时候嘴巴是呈
三角形的。


低着头矜持地笑。
仰着头开口大笑。
嘴巴张得较大的时候，口腔里要是
画得太细致会让人感觉不舒服。
只要画出嘴唇、牙齿和舌头
就可以了，一定要注意省略。

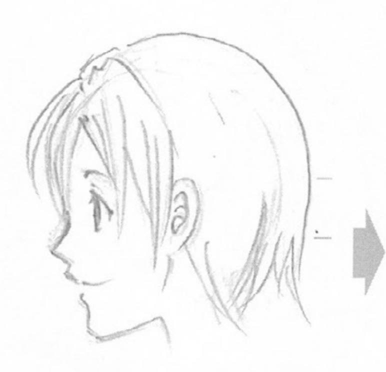
# 耳朵

画的时候不要过度关注某一细节部位，要在关注实际形与位置的基础上进行变形。

## 耳朵的位置和大小



从正面来看，耳朵通常很难引人注意。



正侧面的时候，按照普通人的比例来看，耳朵似乎稍微小了一点。



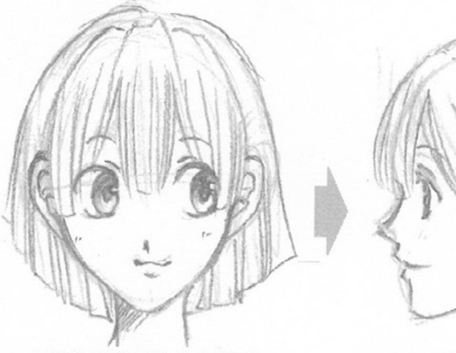
但如果按照理论上在眉毛和鼻子之间的位置画耳朵，看起来太过呆板。



如果完全背离理论，但只要与角色风格搭配得好，也能让人物看着很可爱，这样也是可以的。

关键点

● **一个小原则** 从正面如果能看到耳廓内部的角色

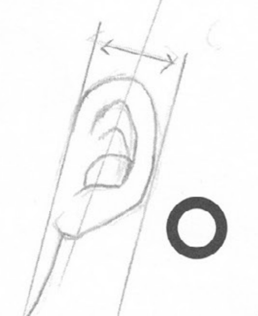


可以看到耳廓内部结构。



那么正侧面时耳朵的形态就是原本正面时耳朵的外形轮廓。

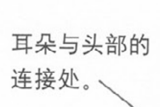
● **绘画时的要点**



从侧面看时耳朵的角度。并不是垂直的，而是略微有一点倾斜。



错误的实例。画的时候要注意倾斜的角度。



耳朵与头部的连接处。

耳朵上部与头部分开一点距离。

耳朵要有一定的倾斜角度。



耳朵附近是没有头发的。

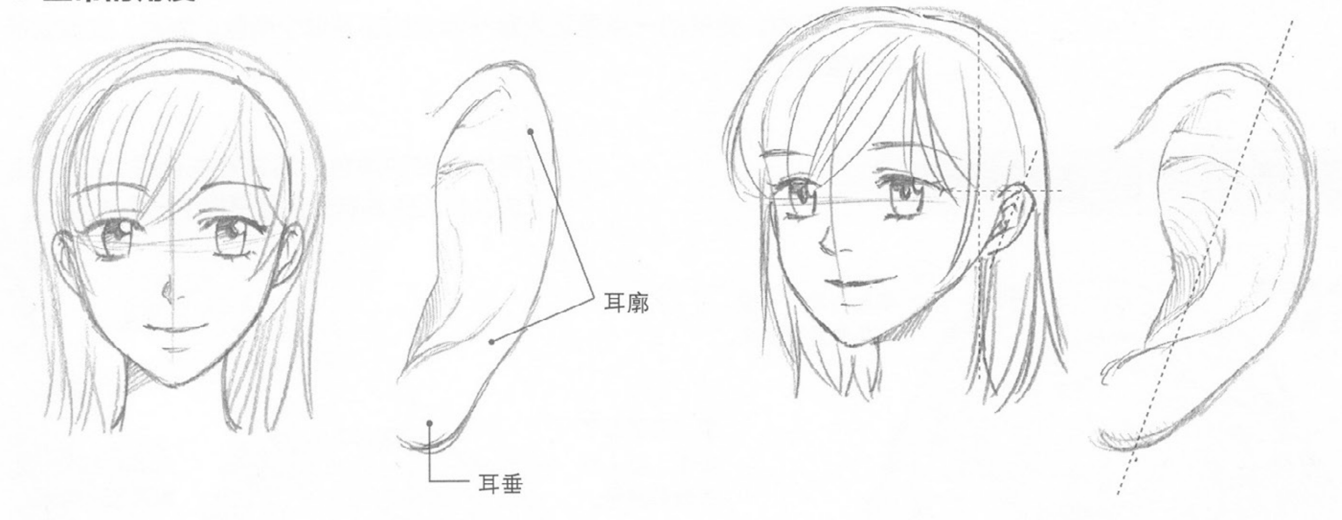




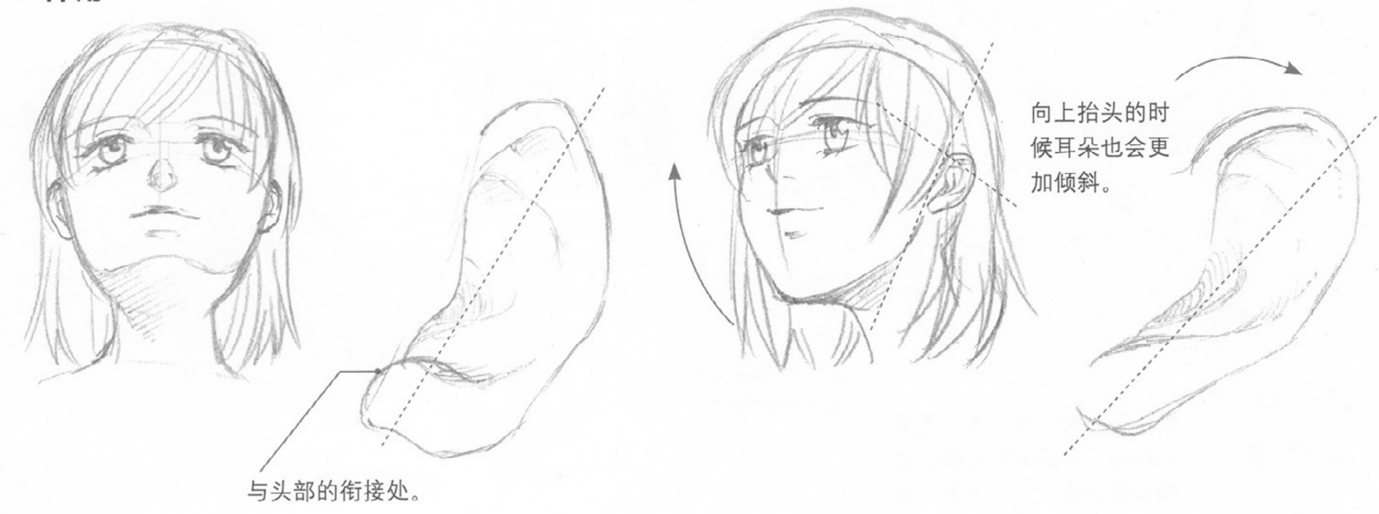
画露出耳朵的发型时需要注意耳朵附近头发的表现。

## 根据头部的朝向和角度改变耳朵的形态

● **正常的角度**




● **仰角**




● **俯角**



# 设计角色要从发型开始

设计角色时，重要的一点是让人看一眼就知道是哪个角色。为此，发型就显得很重要了。

## 发型带来的变身效果

同样五官的角色，如果发型有很大的差别，那么给人的感觉就会像是换了一个人似的。

用头发帘遮住了额头。

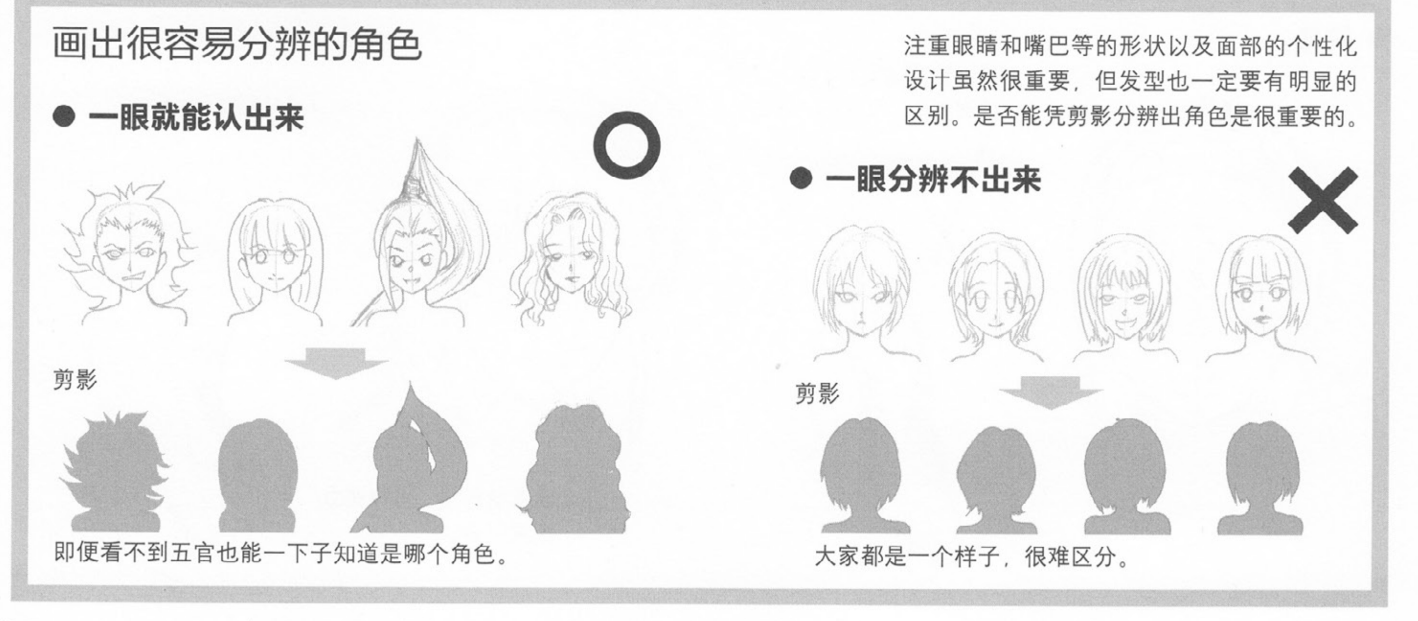
增加头发的厚度，使头部显得更大。

额头全部露了出来。给人很开放的感觉。

头发的厚度很薄，能够看出角色头颅的形状，头显得很小。

披散到肩膀上的头发显得很多。

光头也很有个性。绘制发型的时候，要把头部轮廓画得很清晰明确，就从这里开始练习吧。



### 画出很容易分辨的角色

注重眼睛和嘴巴等的形状以及面部的个性化设计虽然很重要，但发型也一定要有明显的区别。是否能凭剪影分辨出角色是很重要的。

**● 一眼就能认出来**



即便看不到五官也能一下子知道是哪个角色。

**● 一眼分辨不出来**



大家都是一个样子，很难区分。

## 各种发型的角色



夸张变形风格。
带有写实风格的变形。
原本想画得卡通一点，但画出来却很精细。
角色有多少个，发型就有多少种。写实的、夸张的等，可以有多种变形。
大家尝试通过不同发型来向读者传递角色的个性，并完成其在故事中的使命吧。

# 头发都要从光头开始画起

动笔前要确定头的形状以及发际线的位置。

绘制时要意识到头部的立体型。

颅骨的弧度。

发际线（头发生长线）。

发际线到这里结束，即鬓角的位置。

头顶的曲面较为平缓。

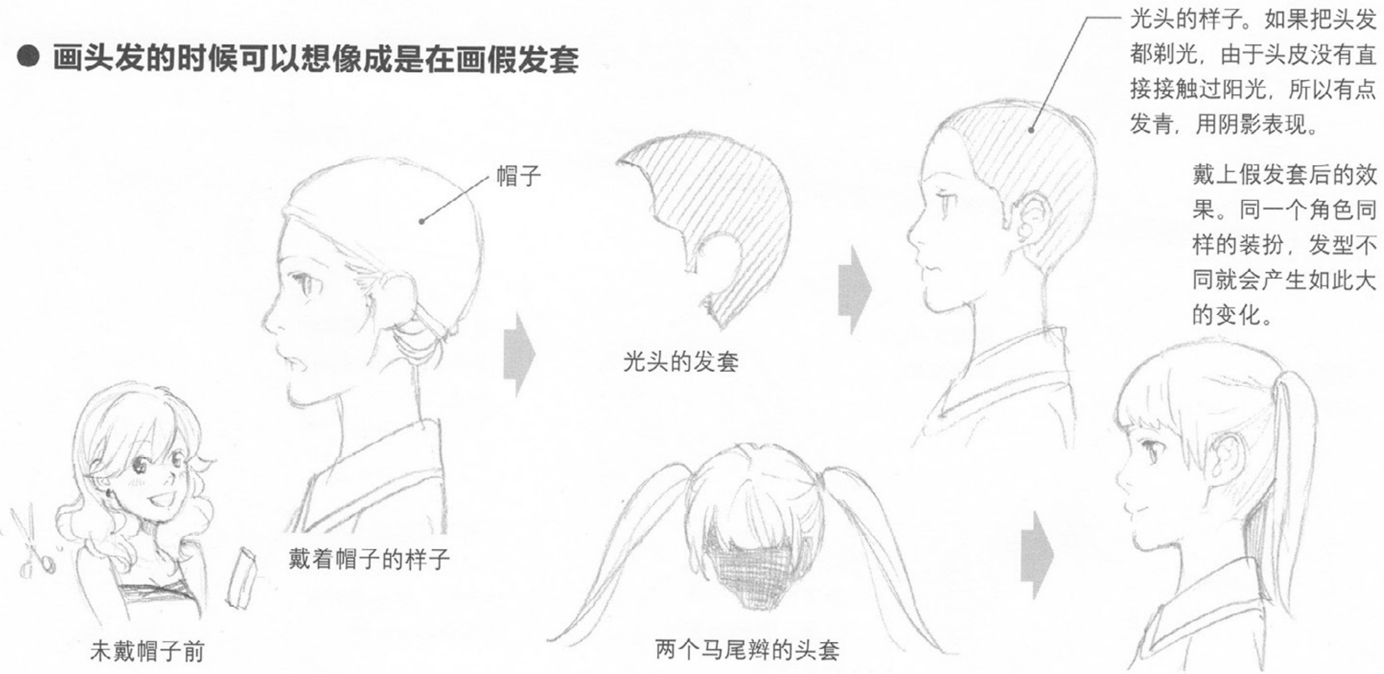
额头部分

后脑勺

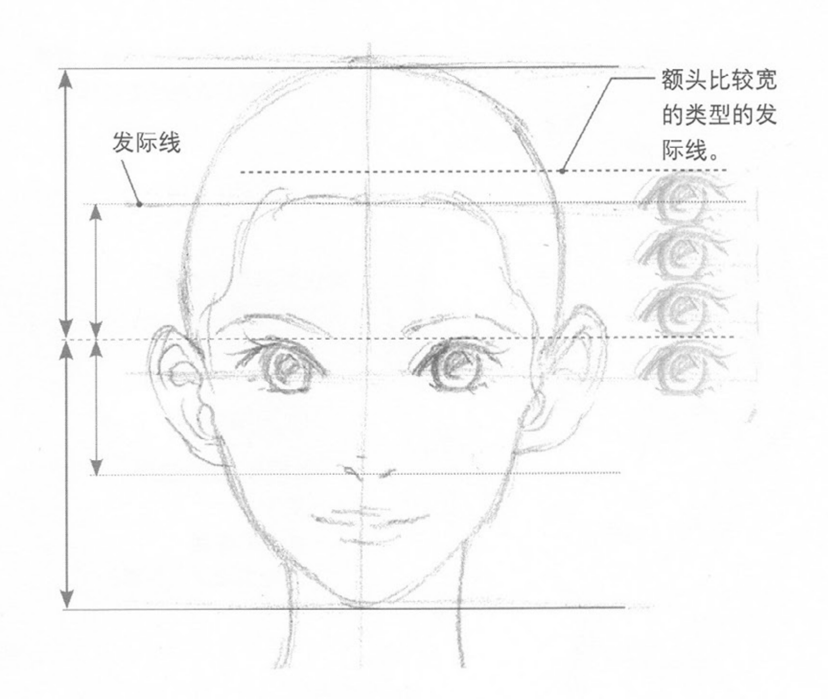
头部的大致比例

头部的大轮廓

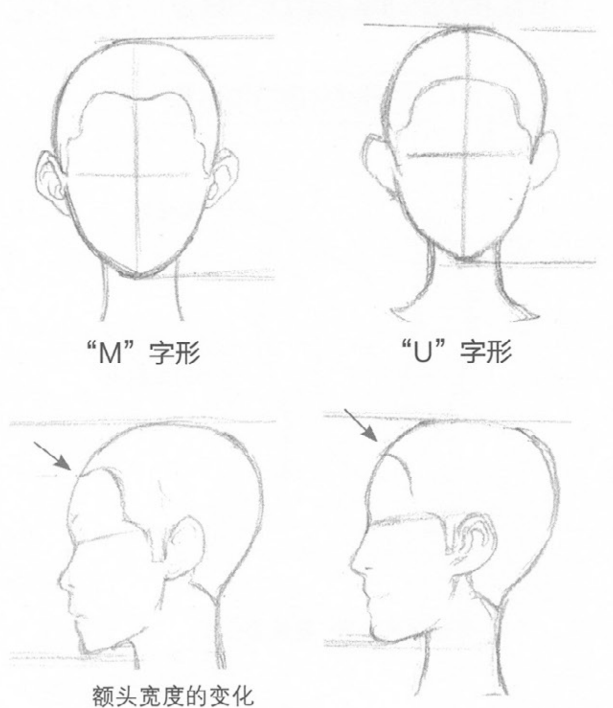
## ● 画头发的时候可以想像成是在画假发套



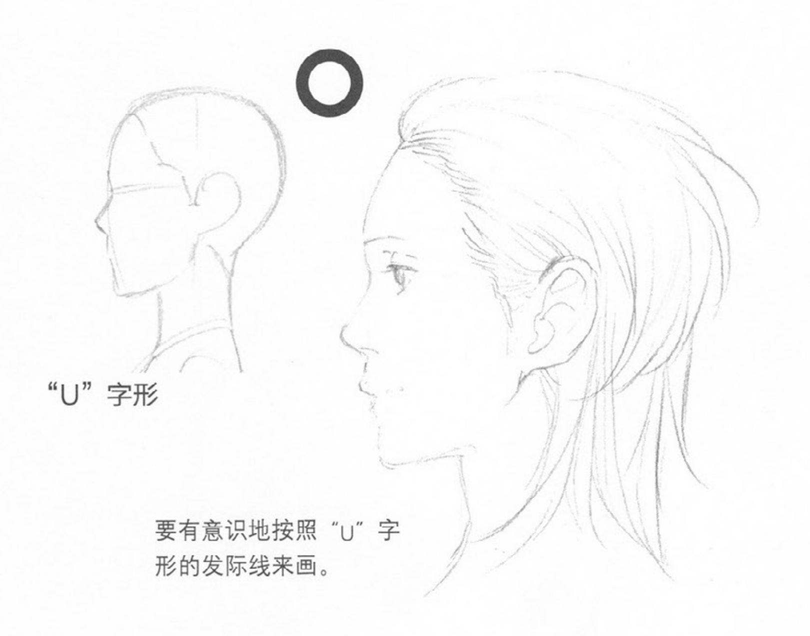
## 发际线




### 具有代表性的发际线的形状

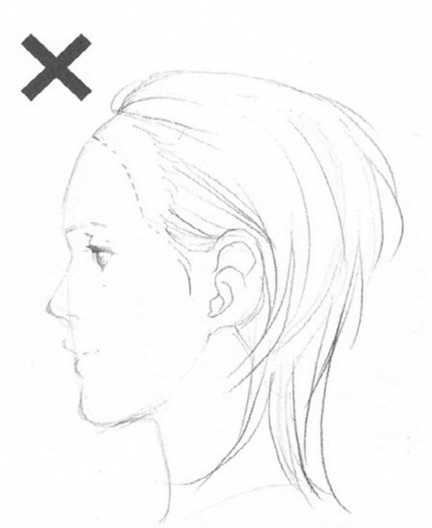



额头宽度的变化



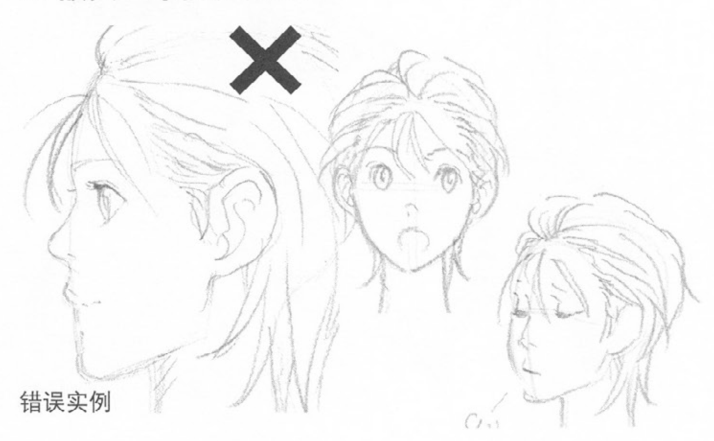
"U"字形

要有意识地按照"U"字形的发际线来画。

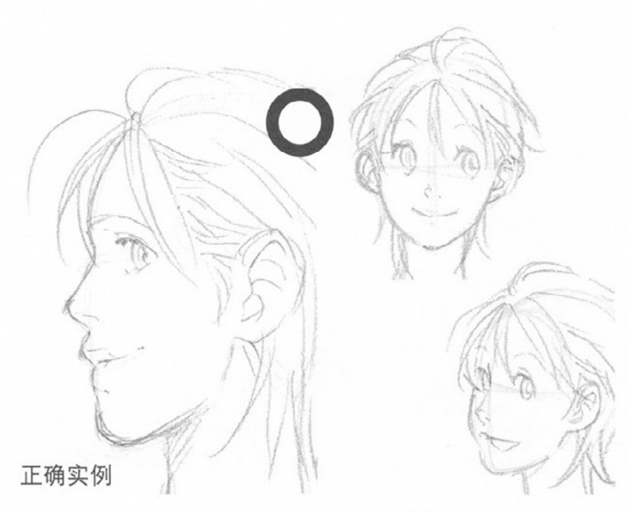


无视发际线的位置而凭感觉绘制的额头就是这样的。感觉像是假发套错位了。

### ● 额头上不能长头发



错误实例

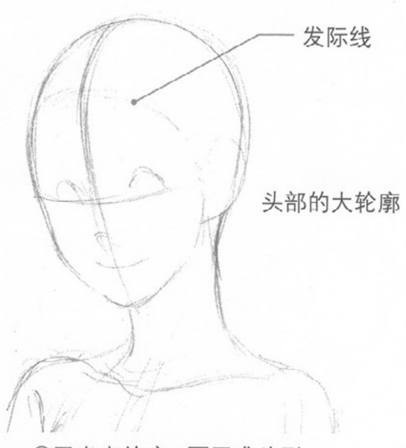


正确实例

## 绘制头发的步骤

发型是先确定头发的厚度之后再刻画的。

### 圆形轮廓的类型




①画出大轮廓，要画准头形。




②描绘出五官以及头发的轮廓。

关键点

● **需要找到的线**

- 发际线
- 头发的厚度
- 外轮廓感觉（剪影）




③画出前面的刘海。



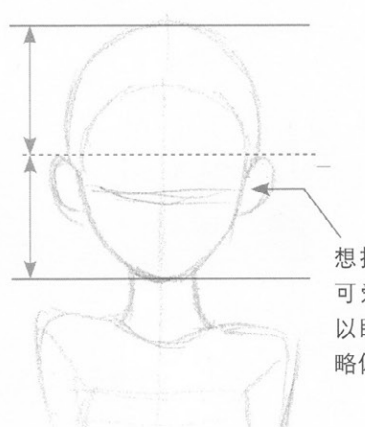
④画出头发旋。



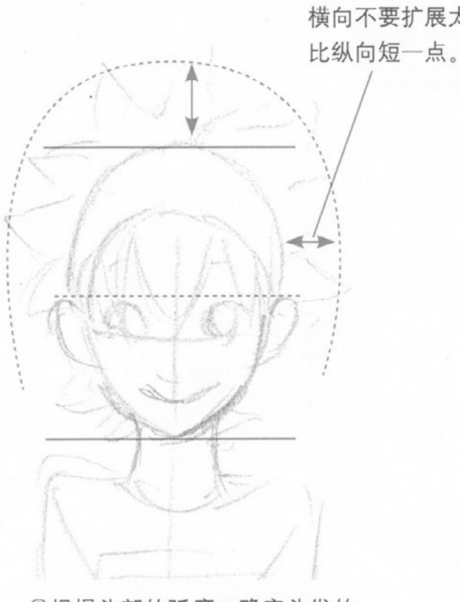
⑤画出头发的走向，这样就完成了。



## 爆炸头的轮廓




①画出大轮廓。




②根据头部的弧度，确定头发的厚度。



③爆炸头的感觉。用曲线一缕一缕地画出来。

## 应用：Q 版感觉的大头角色

头发的厚度画厚一点，头会显得更大。

### 小孩子的感觉

头发的厚度

头发的大轮廓

追加头的部分

原来头部轮廓的位置变成了发际线。

眼睛大概的位置

头部画大 1.5 倍，然后画出头发的轮廓。

①

②

### 少女的感觉

头发的厚度

发际线

眼睛大致的位置

发际线提高，头发的厚度也要增大。

①

②

# 确定发型的七大要素

通过不同组合可以变换出各种各样的发型。

## 1 发量




少发量

中等发量




多发量



## 2 长度



**长发**
盖住胸部垂到腰部的长度。



**中长发**
可以遮住脖子的长度（搭到肩上）。



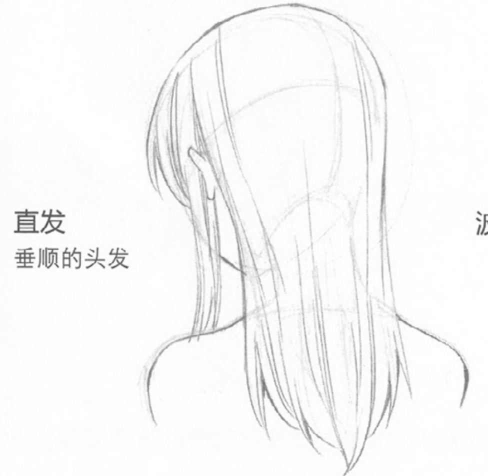
**短发**
不到肩膀的长度，脖子完全露出来。



**娃娃头**
可以盖住耳朵的短发样式。



## 3 发质



**直发**
垂顺的头发



**波浪**



**小卷**

在美发店，会把头发分成硬发、软发、干发、油发等发质。






白色·茶色

※ 在漫画界，特别是作品中未作说明的情况下，这有可能也被认为是“普通＝黑”的发色。



黑色或红色的头发



金色、银色、蓝色、黄色等发色

## 5梳起来·扎起来



马尾辫



两个马尾辫

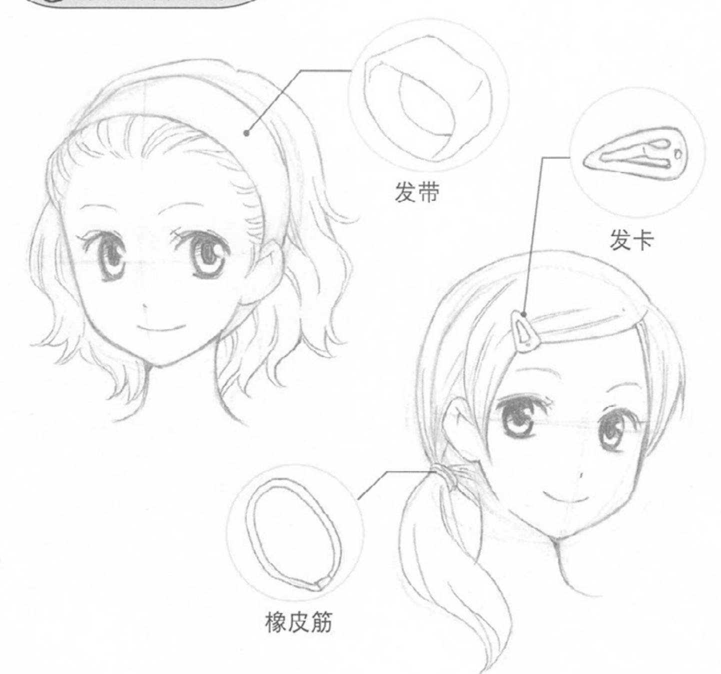


麻花辫



三股编起来·盘头

## 6佩戴发饰

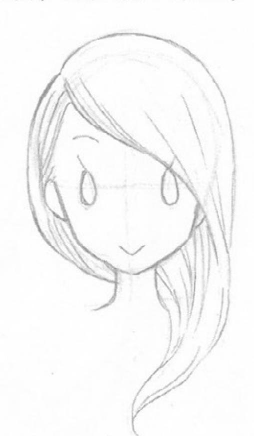



## 7左右对称和非对称

（同样的脸型和五官，只是发型不同）



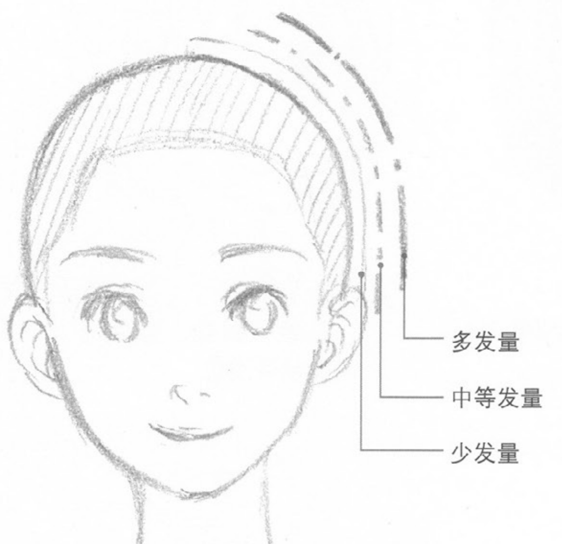
对称



非对称

# 1 发量

所谓的发量就是指头发的多少以及厚度等。





发量的大概基准

● 发量较少的类型

发量少的一个明显特征就是容易显露头部本来的形状。由于头发紧贴在头皮上，所以耳朵也比较容易显露出来。





● 发量中等的类型

可以露出耳朵，也可以把耳朵藏起来的发型。



● 发量较多的类型

发量较多显得头比较大。




发量较多的短发如果想要画得非常平衡不太容易。画的时候要注意左右幅度的一致性。







后脑勺的圆形曲线要体现出来。

头发会沿着颈部轮廓向内收（不会有被撑起来的蓬松感觉）。

## ● 少发量

- 头发总量少
- 发丝很细
- 柔软地贴在头皮上（不会蓬起来）

用细线条来画，画的时候根据直发发质的感觉来画。



头发会蓬起来，感觉发根很有韧性，画出这种感觉表现起来就容易了。



用曲线表现出头发蓬松的感觉。

## ● 中等发量

- 从发质来看，稍微有一些硬，只要画出一些蓬松的感觉，表现出硬度就可以了。

直发或者大波浪都可以，也常会用缓和的曲线来表现。







虽然头发很蓬松，但也要根据头型，沿着头部轮廓向外扩张。

## ● 多发量

- 头发总量很多。
- 因为发质很硬，所以会向上翘，不太服帖。很多发丝给人的感觉都是翘起来的。
- 无论粗细都是一根一根的。

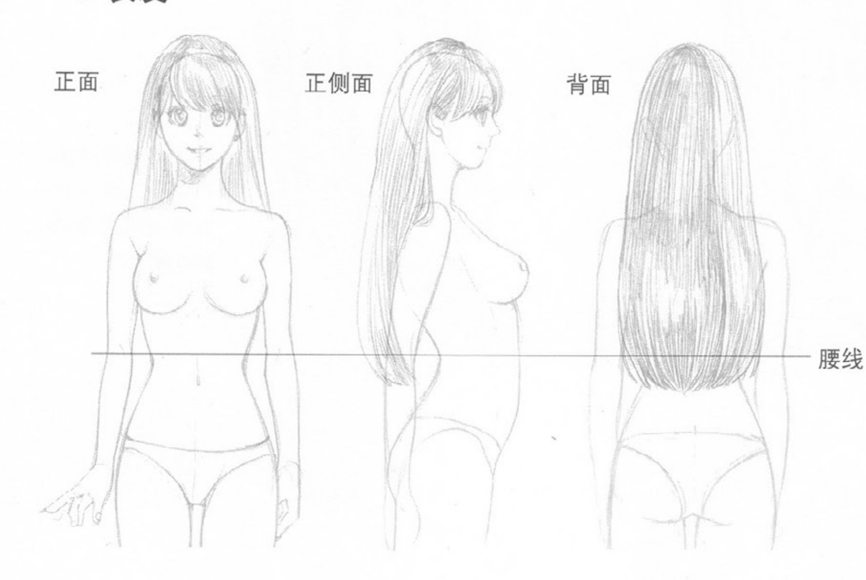
线条可粗可细，绘制时根据需要适当调整。

# 2 长度

按照头发的长度大致可以将头发分为长发、中长发以及短发这三大类型。

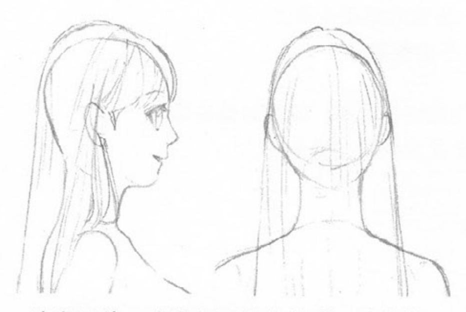
## 设定长度来画

### ● 长发



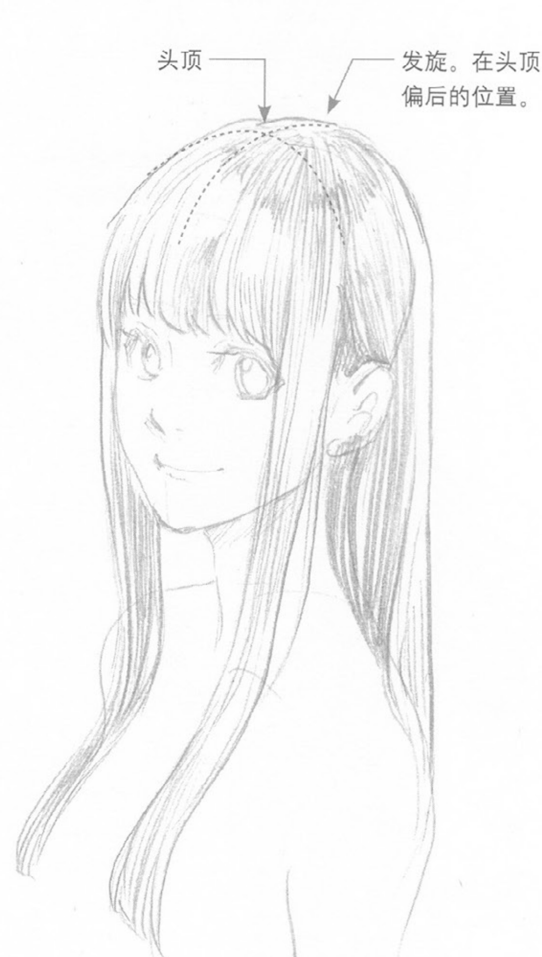

关键点

**1. 确定长度**
**2. 确定发量**
**3. 画出正面、正侧面、背面的三面图**



除发量外，头发与耳朵的关系、头发向外扩张的形式等也都要确定。

### 掌握头发走势的练习




绘制头发时要先确定发旋的位置，然后沿着头部曲面来画曲线。






画出大绺头发的轮廓，然后在发梢处稍加修饰即可。

### 有代表性的黑色长发



接近发梢头发呈不规则的形状散开的类型。



接近发梢收拢的类型。



发梢处扎起来的类型。

## 三种长度头发的特征（区分绘制的关键点）



### ● 长发



直发



柔软的波浪发



裙带菜状卷发

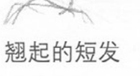
**通常长发发量要画得少一些**

头发长的话，因为比较重，所以会比较垂、比较服帖。

长过肩的头发基本都被归为长发。

### ● 短发





翘起的短发



直发



小卷



柔软的波浪发

**短发令脖子很清爽**

无论头发量多还是量少，如果是短发的话，脖子都会很清楚地露出来（脖子周围很清爽）。

### ● 中长发



直发






直发

柔软的波浪发



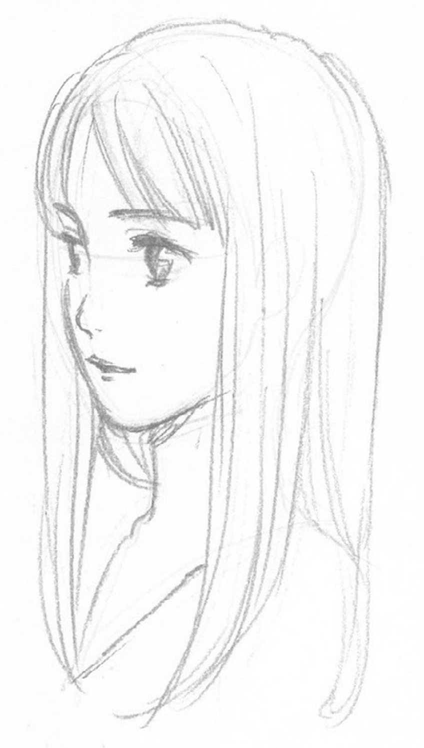
**中长发会遮住脖子**

介于短发和长发之间的发型。可以说是延长到领口的短发。

# 3 发质 ~直发和波浪发~

直发用比较平直的曲线（不会来回画圈）绘制，大波浪发用画圈圈的曲线绘制。

● **直发**



● **波浪发**





向内卷



向外卷



向内卷



向外卷

## 掌握线的不同

● **直发是“C”字形**

直发也是会有一定的曲线弧度的。直发的特征就是不会在中途改变弯曲的方向。想象着〝C〞字形来画就可以了。



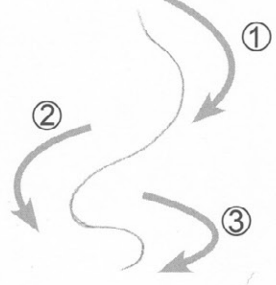
向一个方向延伸的曲线。



直发发梢的样式。单纯用曲线来画就可以了。

● **波浪发是“S”字形**

如字面意思，就是画出波浪线。曲线在中途会改变弯曲的方向。想象着〝S〞字形来画就可以了。




三段曲线连在一起就形成波浪线发丝了。



波浪发发梢的样式。是弯曲的曲线的组合，也会适当用直发的线条来辅助。



长波浪发　　　短波浪发　　　直发＋波浪发

## ● 波浪发的绘制步骤

完成

①

确定发丝的大体走向。

②

以发际线为基准

确定头发在额头的什么部位分缝。

发丝从头顶的发旋开始沿着头部轮廓向下生长。

就像画缎带一样一缕一缕地画。

③

从分缝的地方开始画，这是需要重点强调的一缕头发。

④

很细的碎发，用表示直发的曲线来画就可以了。

※ 注：并不是说直发就是又粗又硬的，当然波浪发也不都是柔软而细腻的。头发的粗细和软硬都要根据发型需要来设计。

## 4 发色

表现发色时可以平涂也可以根据发丝的走势来涂，考虑光源方向来画就行了。

### 黑发



上色前的线稿。



没有光泽。



根据所设计角色的感觉来确定头发的感觉，有时候不画出光泽会更加适合场景的需要。



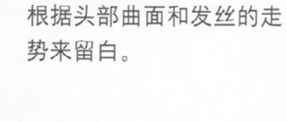
根据发丝走势画出光泽。



光泽（高光）的表现。根据头部曲面将高光部分以图形化来表现。



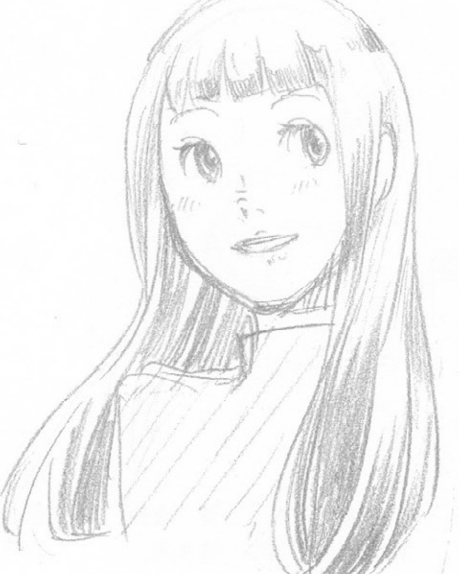
光泽的表现。根据头部的弧度就可以简单体现出立体感。



**● 表现出发丝的光泽**

根据头部曲面和发丝的走势来留白。







## 金发·银发

金发和银发可以用笔触来体现，两者没有更细的区分。



①受光的部分就是高光，确定高光带的位置。

②阴影部分用排线来表现。

③完成。

### ● 绘制步骤

画出环状高光带。

发旋部分会翘起。

①确定高光的位置。

②在高光带的下部和发旋翘起的部分画出排线。

③在发卷上画出笔触。

在波浪凹陷的部分以及凸起的部分都画出排线。

凹陷

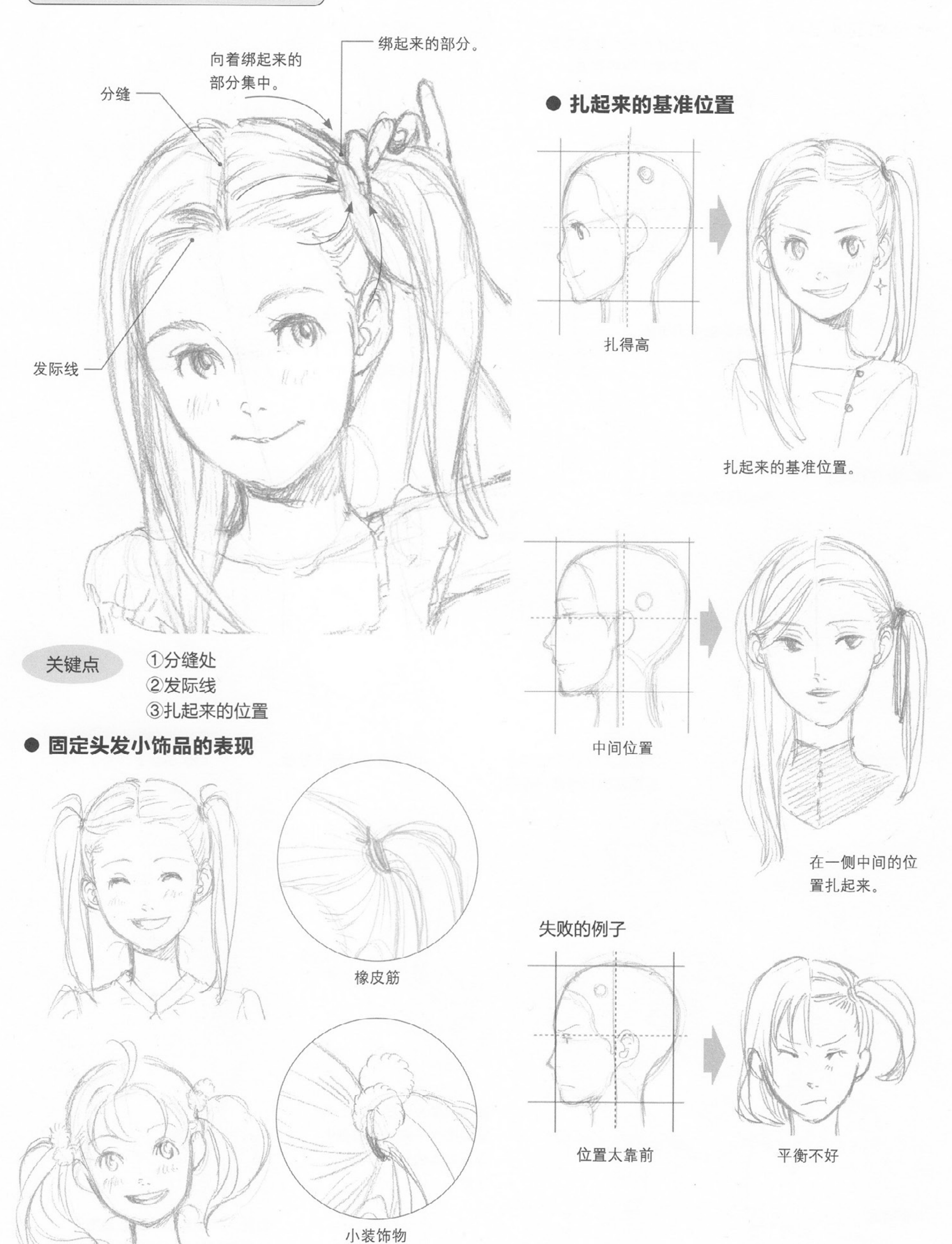
凸起

④完成。

蓬起的部分比凹陷部分的笔触要少一些，这样就会形成明显的对比，体现出发量。

白发。只要绘制出发丝走势的线条就可以了，不用加排线。

## 5 梳起来·扎起来

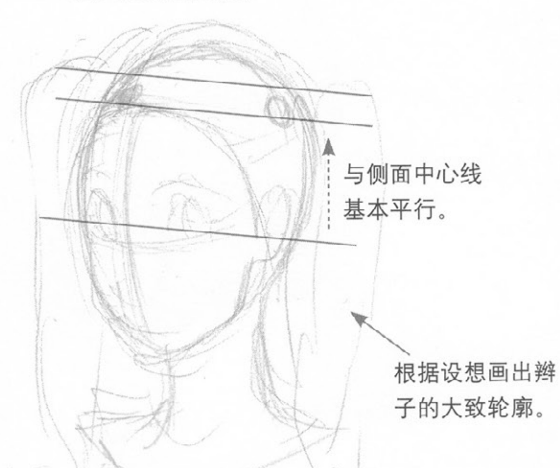


发丝向着绑起来的位置聚拢。
绑起来的部分。
向着绑起来的部分集中。
分缝
发际线
关键点
①分缝处
②发际线
③扎起来的位置
● 固定头发小饰品的表现
橡皮筋
小装饰物
● 扎起来的基准位置
扎得高
扎起来的基准位置。
中间位置
在一侧中间的位置扎起来。
失败的例子
位置太靠前
平衡不好

## 两条辫子

头的两侧各有一个辫子，注意左右要等高。

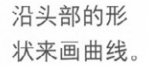
### ● 绘画时的要点



与侧面中心线基本平行。

根据设想画出辫子的大致轮廓。

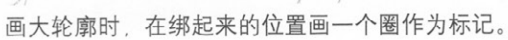
发丝向着绑起来的部分集中。



沿头部的形状来画曲线。



参考：左右不对称失败的例子。



画大轮廓时，在绑起来的位置画一个圈作为标记。



发丝有些毛躁的类型



头发很柔顺的类型

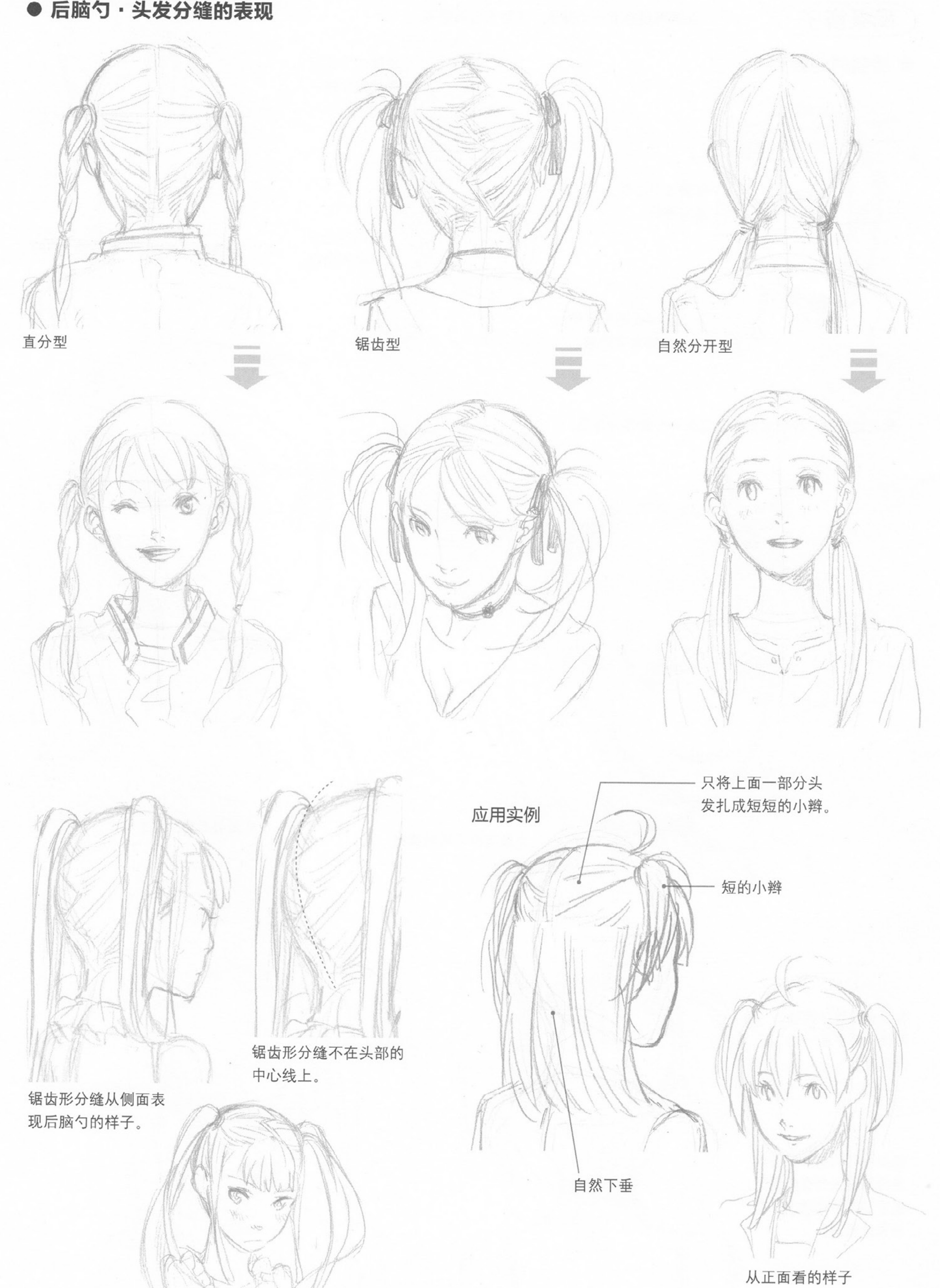
背面头发的分缝线，两侧一样是从中间分开的。

根据头部的曲面，发丝走势的曲线会有所区别。发丝的走势体现出头部曲面的轮廓。





## ● 后脑勺·头发分缝的表现


直分型
锯齿型
自然分开型
应用实例
只将上面一部分头
发扎成短短的小辫。
短的小辫
自然下垂
锯齿形分缝不在头部的
中心线上。
锯齿形分缝从侧面表
现后脑勺的样子。
从正面看的样子

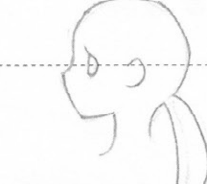
## 马尾辫

扎在后脑勺上的发辫样式。



### ● 各种位置





高位置。给人可爱的感觉。

中间位置。给人活泼的感觉。

低位置。给人沉着冷静的感觉。

马尾辫顾名思义就是像马尾巴形状的发辫样式。

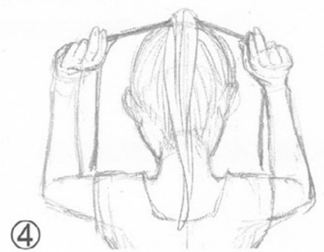
### ● 绑马尾的步骤







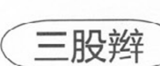


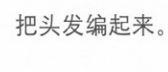









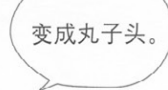






三股编起来的样子。



盘起来。



## 6 佩戴发饰

要先想好将发丝集中在哪里，绑在哪里，然后画出头发的走势再画装饰物。

### ● 缎带





先画出马尾辫的轮廓，然后加上缎带进行装饰。

Q 版角色不用太注意表现发丝的走向，直接画出缎带就好。



只画出缎带的轮廓。

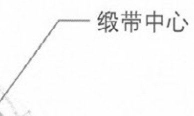
#### 马尾辫搭配缎带的绘制步骤



①确定发丝集中到什么位置。



②沿着头部曲面画出发丝的走向。

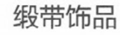



关键点

③缎带的中心比头发集中的中心靠上一点点。



④完成。



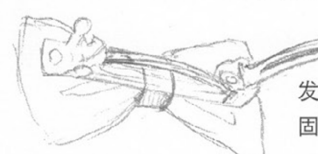
#### 缎带饰品



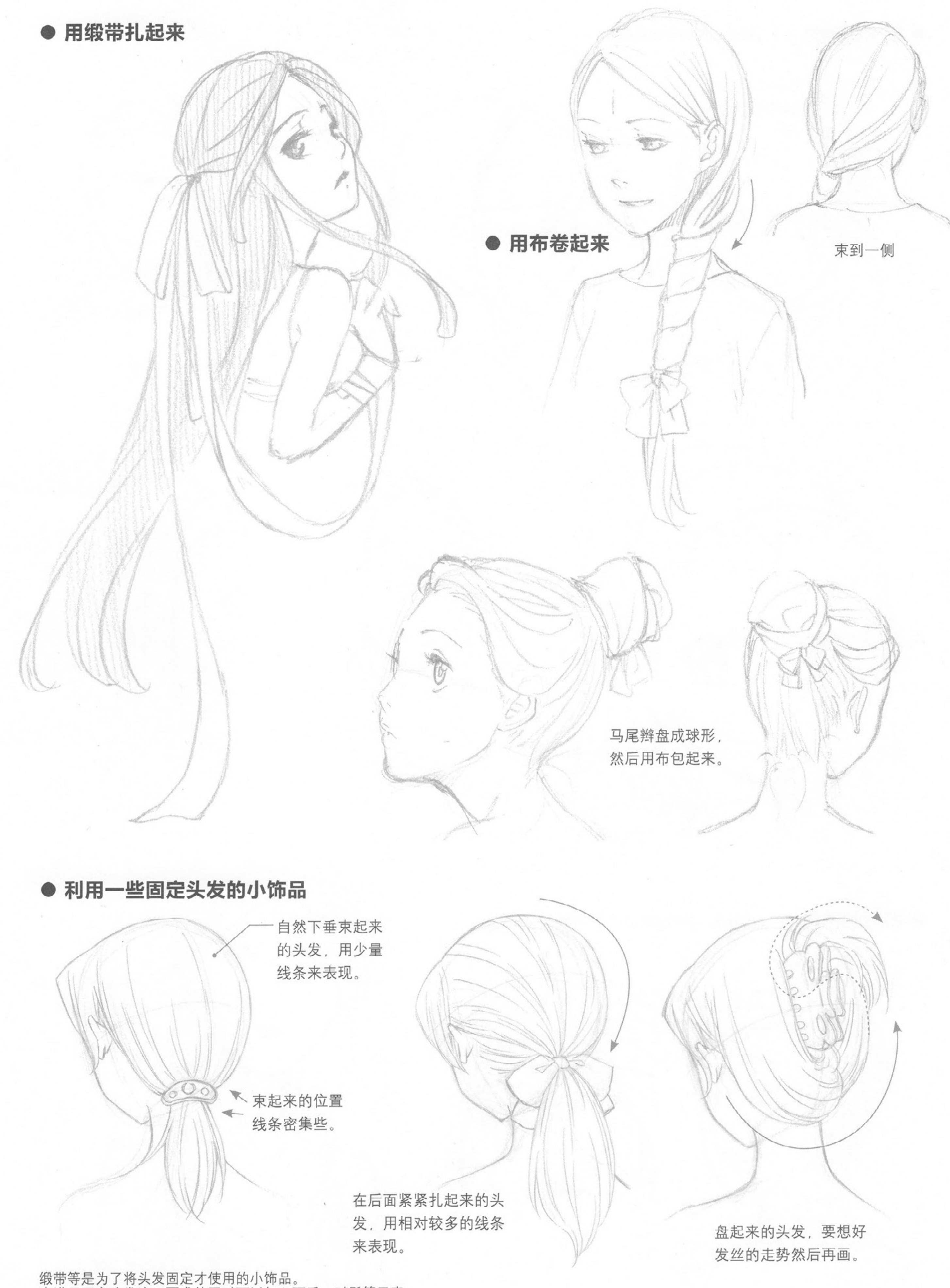
有些缎带是事先做好后再用夹子夹上去的。



打结后再系上去的缎带。



发夹型。夹住头发固定。




缎带等是为了将头发固定才使用的小饰品。
在满足固定头发这一要求的同时可以加入可爱、时髦等元素。

## ● 发卡的种类

根据头形的曲面来画。

## ● 发箍的种类

装饰品，没有固定头发的功能。





## 把头包起来・盖住

### ● 头巾





大手帕的感觉，在后脑勺处打结。

将手帕折成条状，包住头，在下巴处打结。



用三角巾包住头，在脖子后面打结。



用三角巾包住头，在鼻子下面打结。

### ● 布带

用宽幅布带卷起来包头。



头巾型，将卷起来的布折角固定。



在前面拧起来的样式。



在一侧折叠包裹的样式。



类似三角巾包头的样式，使用的是可以把后脑勺都包住的大长布。



### ● 修女型

用布将头包住，露出脸部。

### ● 忍者型

用一块布将头裹起来，只露出眼睛。

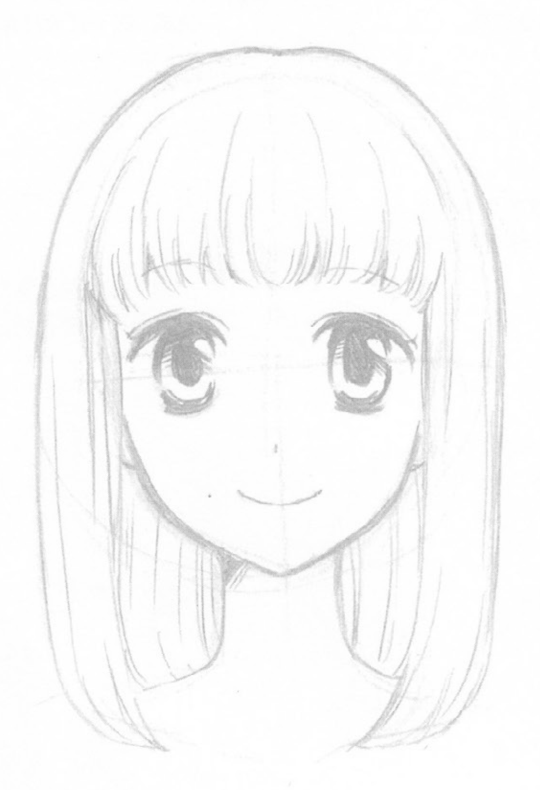
# 7 左右对称和非对称

设计角色的时候，有时因为绘制者的个人爱好和习惯会有倾向性地一味画同一类型的角色。这时如果想要画出焕然一新的角色，可以从左右对称和非对称的角度来思考。

## 左右对称

**左右对称的原型有四种**

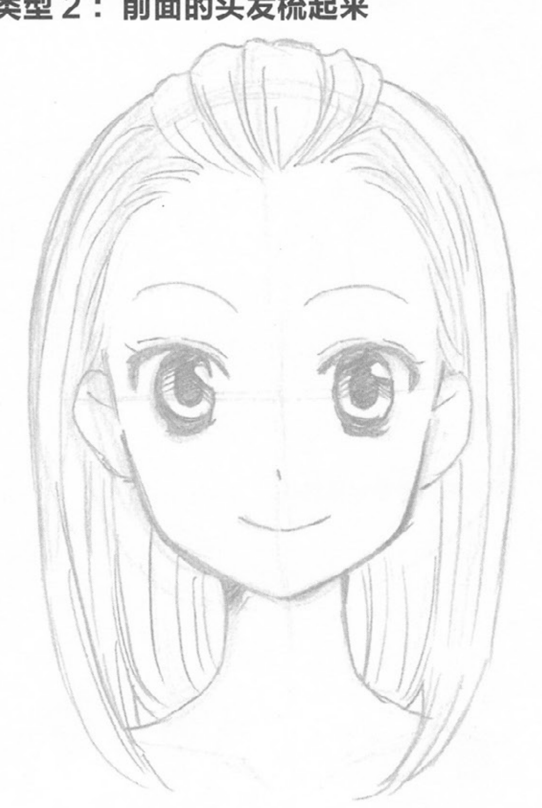
### ● 类型 1：前面有头发帘



额头被遮住，给人很文静的感觉。头发帘甚至可以画到遮住眉毛，这样人物的表情变得不容易观察，所以也适用于表现有神秘感的角色。

变身

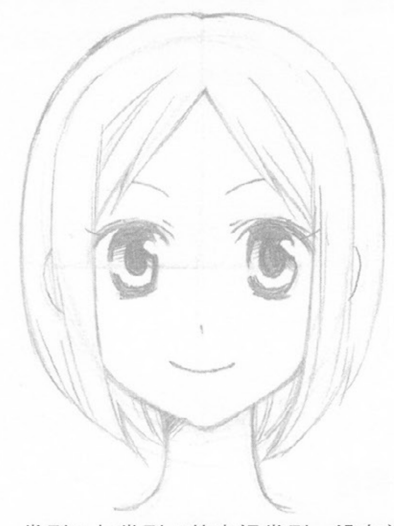
### ● 类型 2：前面的头发梳起来



露出额头，给人开放、活泼的感觉。适用于表现与遮住额头的角色相反的类型。

大变身

### ● 类型 3：中分



类型 1 与类型 2 的中间类型。没有额头全露的类型 2 那么引人注目，但也给人明快的印象。

### ● 类型 4："M"形头发帘



与类型 3 相反，额头似露非露的样子，给人一种难以理解和判断的感觉，适合表现神秘、个性较强的角色。






这些发型也都适用于大波浪发。

## 非对称

**侧分的头都是非对称的头型**

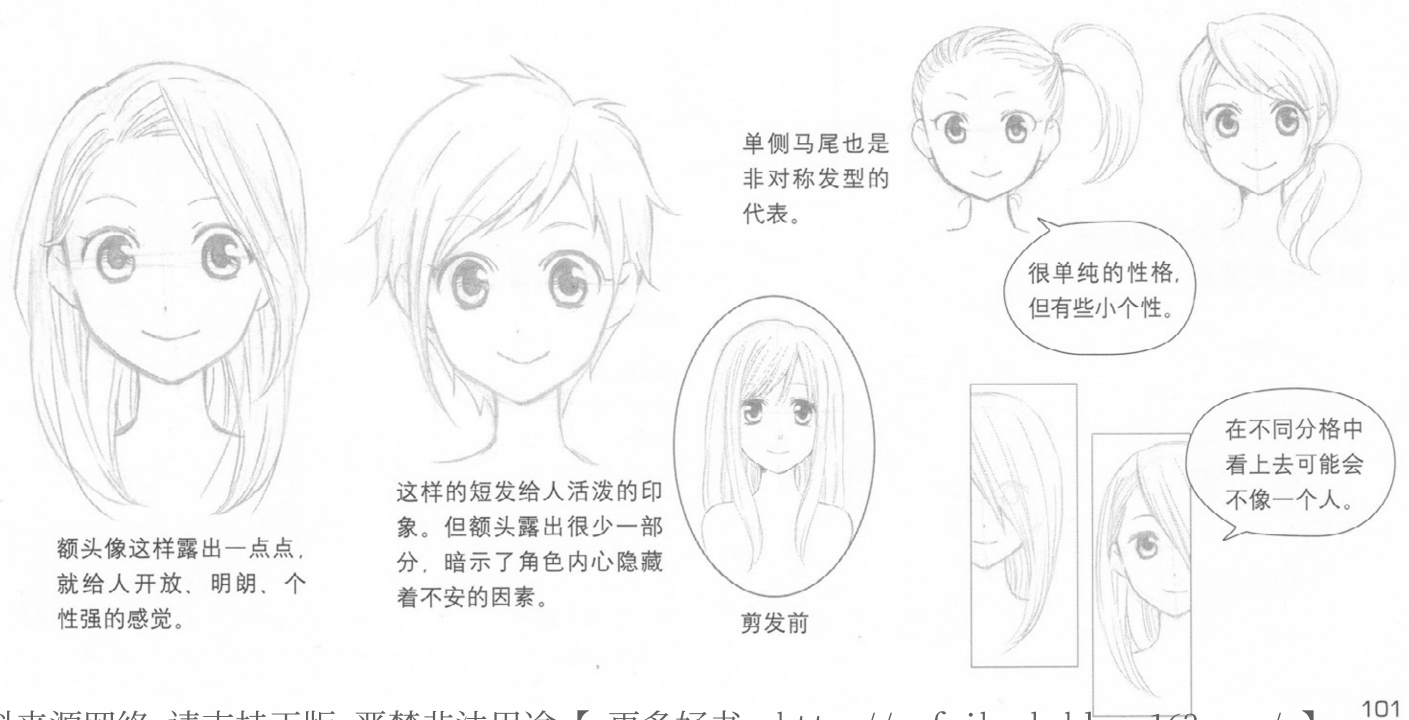
**大变身**

遮住一只眼睛，给人神秘感的代表性发型。

**变身**

可以表现性格很外向的角色，或者体现个性很强的角色。

并没有完全展露额头，是自我意识很强、信心十足、想要引人注目的角色类型。



## 对称发型的角色设定

关键点

角色设计就是要确保从每个角度画出来的都是一样的脸。即便五官相同，如果头发量不同，给人的感觉也会不同，画好3/4侧面和正侧面的设定是很重要的。

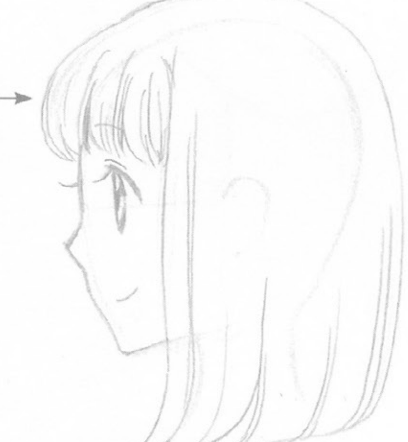
### ● 有头发帘的类型



①正面的角色设计图

②3/4侧面的样子

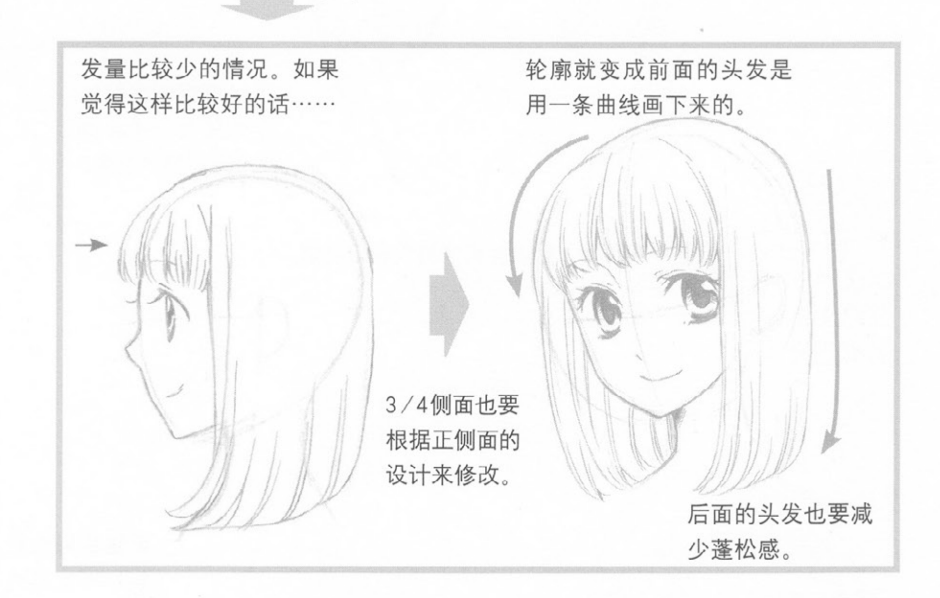


③正侧面

前面的头发比较蓬松的话会给人可爱的感觉。如果决定这样处理，那么其他角度也要相应进行修改。

如果……



发量比较少的情况。如果觉得这样比较好的话……

轮廓就变成前面的头发是用一条曲线画下来的。

3/4侧面也要根据正侧面的设计来修改。

后面的头发也要减少蓬松感。

**参考：正中分缝型绘制设定的关键点**

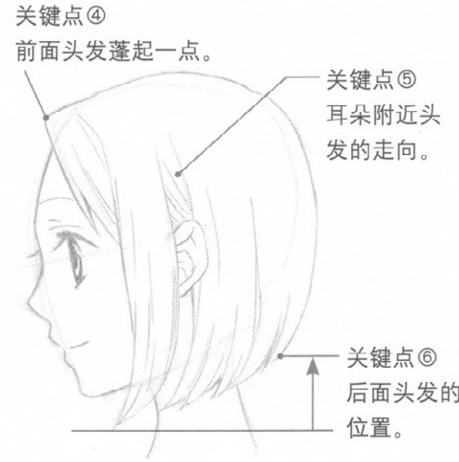




关键点①
额头的高度从中缝处表现。

关键点②
确定刘海分开的幅度。

关键点③
确定鬓角头发的长度和曲线。



关键点④
前面头发蓬起一点。

关键点⑤
耳朵附近头发的走向。

关键点⑥
后面头发的位置。

**头发帘梳起来的类型**

按照发量的不同进行区分。

变更①
蓬起来的不明显。

变更②
轮廓较平不太蓬松。

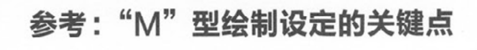
变更③
耳朵附近的发量较少。

变更④
发量减少，脖子附近的线条也有所改变。

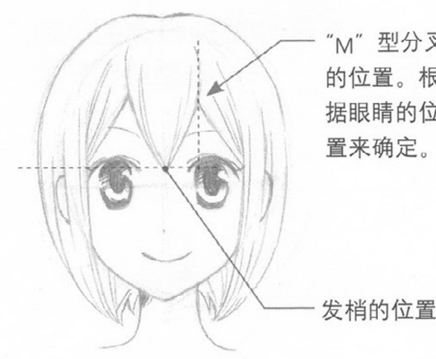
变更⑤
肩膀附近的发量也减少。

关键点

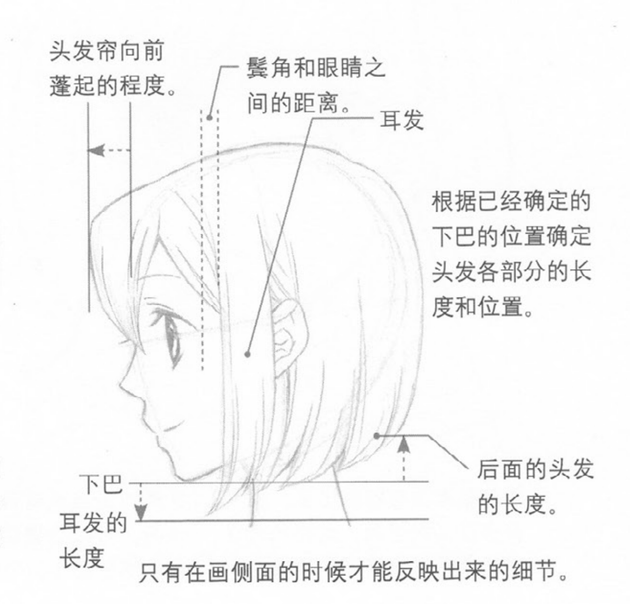
● 不仅要注意发量的变化，画主角级角色的时候，把相应侧面的设定确定下来也是非常重要的。



**参考："M"型绘制设定的关键点**




绘制3/4侧面的时候，中间的头发稍微画长一点会更帅气。像这样，画出各种角度的脸确定角色的设计。



# 确定发型时需要考虑的问题

## 根据角色的性格进行设计

外观必须要能够反映角色的个性。根据发型给人的第一感觉（共同的认识）进行发型设计就会使角色比较容易被认知。

### ● 内向型的角色，给人安静、贤淑的感觉

通过遮盖、隐藏以及隐约等手法来塑造。




※ 不是很阴沉的类型，但很容易让人觉得有些没生气。

如果垂着厚厚的头发帘，就会给人隐蔽、想隐藏什么的感觉。

### ● 外向型，给人健康、热情的感觉

通过显露、展示、外向的动态来塑造。




※ 并不是永远都很开朗有活力，但还是会给人这样的感觉。

### ● 中间型

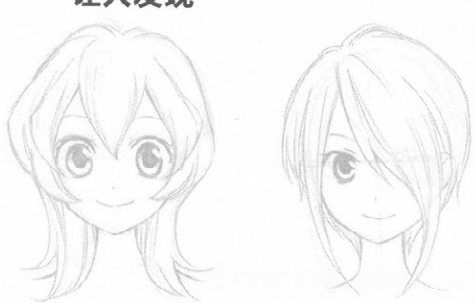
露出1/3左右的额头

既有向内收的线条，也有向外翘的线条，多为中长发。

耳朵基本上全都露出来，但又有少许头发遮挡。这样的表现可以体现出中间型的感觉。

这样的设定没有特别固定的性格倾向，可以根据自己的需要来为角色赋予适当的个性。

### ● 中间偏内向的类型——想要隐藏又想让人发现



"M"字型（眉间画出长发）　　遮住一只眼睛

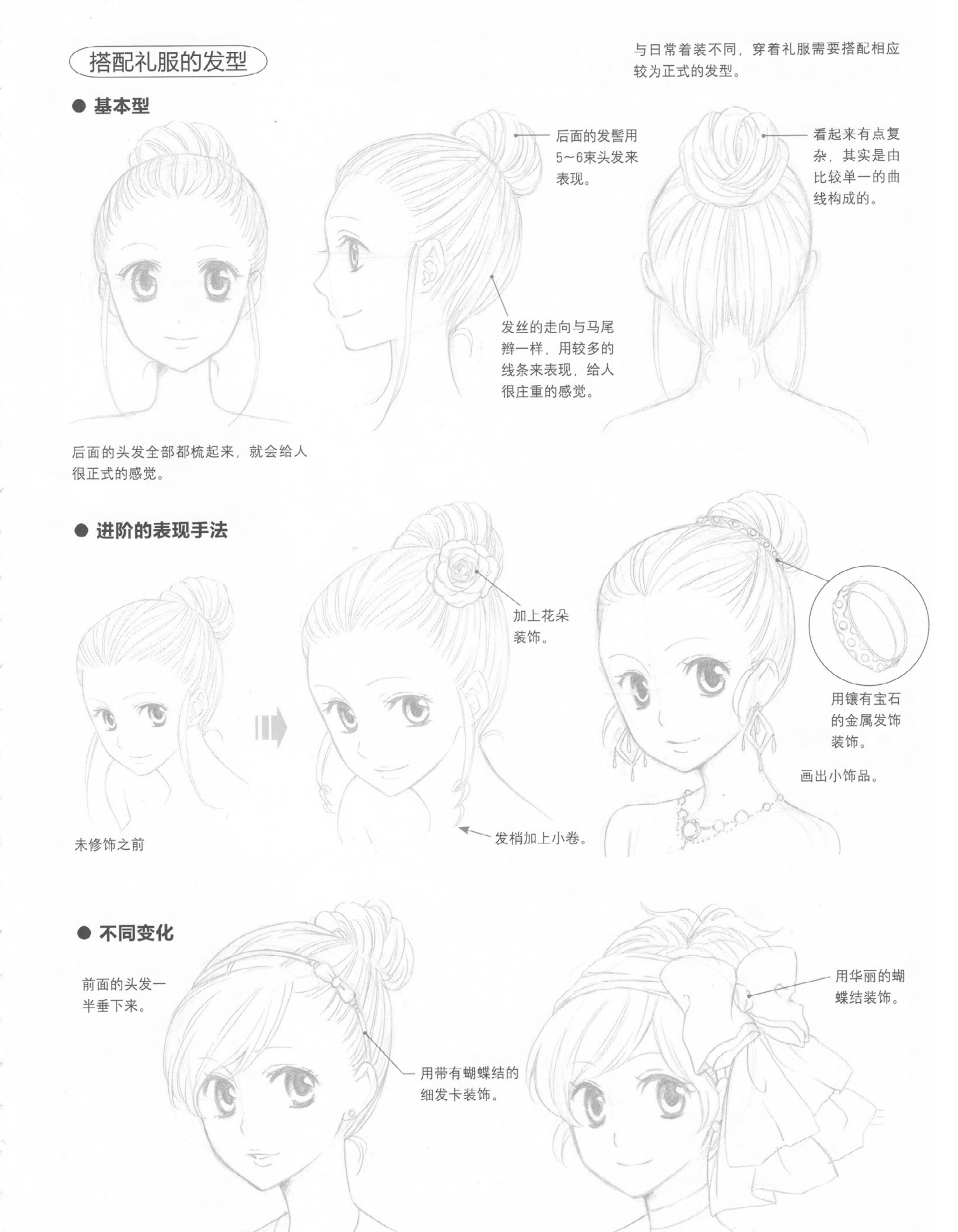
### ● 中间偏外向的类型——想要展示却又要隐藏



两条马尾辫，再加上内向型发型的特征。

## 搭配礼服的发型

与日常着装不同，穿着礼服需要搭配相应较为正式的发型。



# 只有漫画中才有的发型 ~展现角色的头部设计~



# 第3章

# 绘制身体

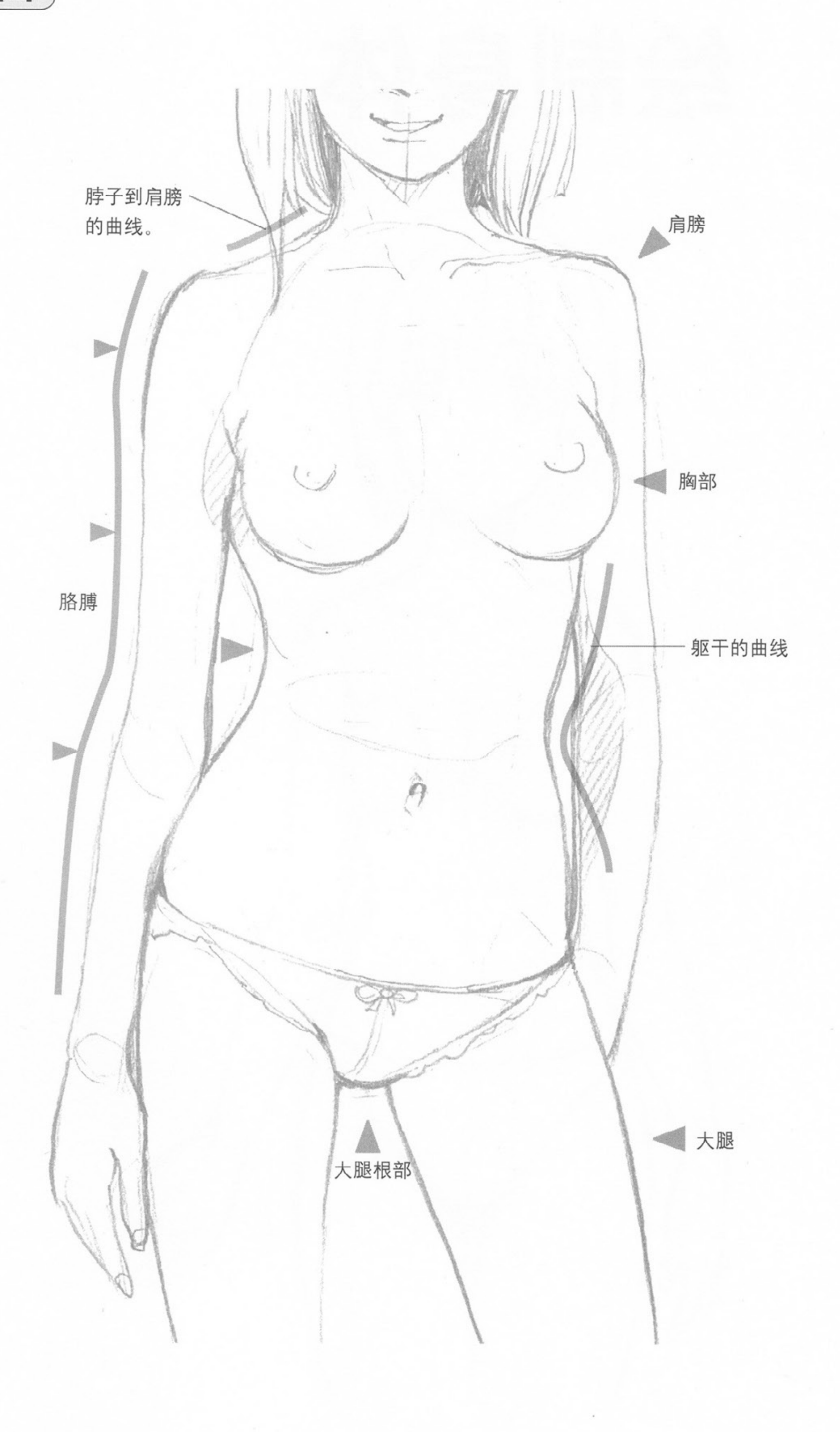


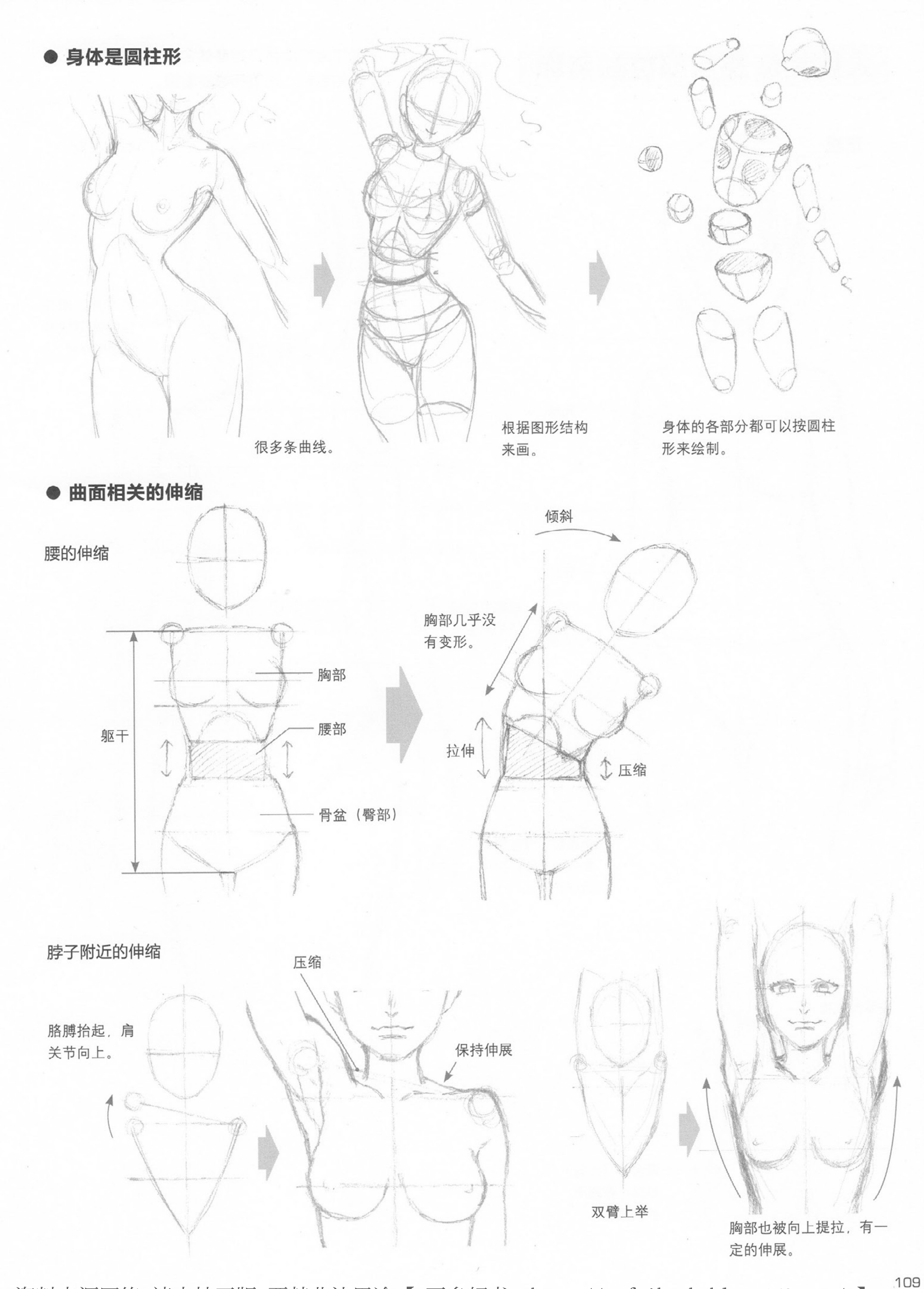
# 学习人体结构 画出有魅力的身体

通过扭转及曲线展现女性身体的魅力。

## 画出曲面

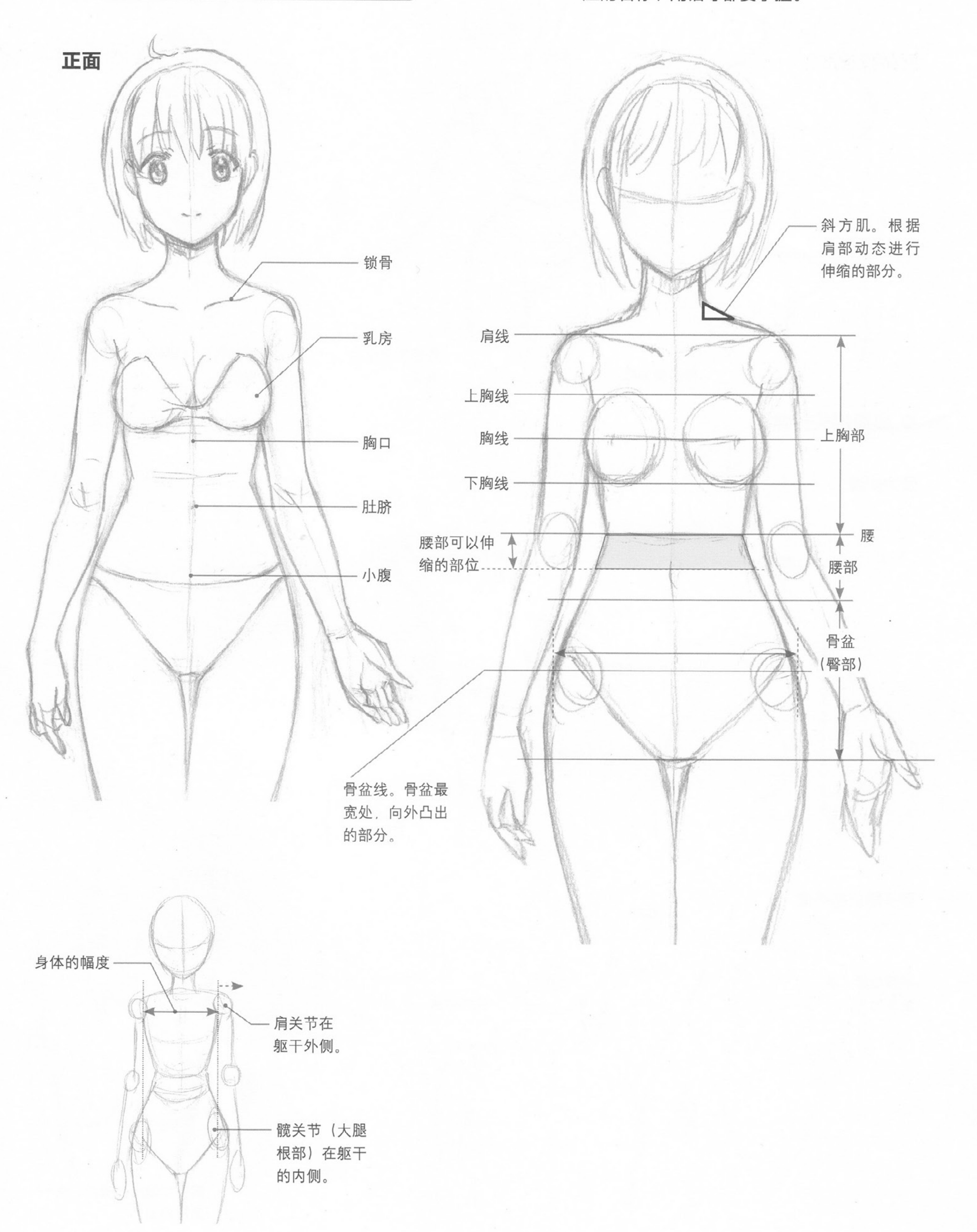
人体是由曲面构成的，所以轮廓都是曲线。




● 身体是圆柱形
很多条曲线。
根据图形结构
来画。
身体的各部分都可以按圆柱
形来绘制。
● 曲面相关的伸缩
腰的伸缩
倾斜
胸部几乎没
有变形。
胸部
腰部
躯干
拉伸
压缩
骨盆（臀部）
脖子附近的伸缩
压缩
胳膊抬起，肩
关节向上。
保持伸展
双臂上举
胸部也被向上提拉，有一
定的伸展。

# 人体构造及各部位的名称

为了画好身体，对身体各部位的形态以及相应的名称、用语等都要掌握。



## 背面和正侧面

脖子根部

肩

肩胛骨

脊柱

肋

下胸部，肩胛骨下端的位置。

肩胛骨下端

躯干的长度

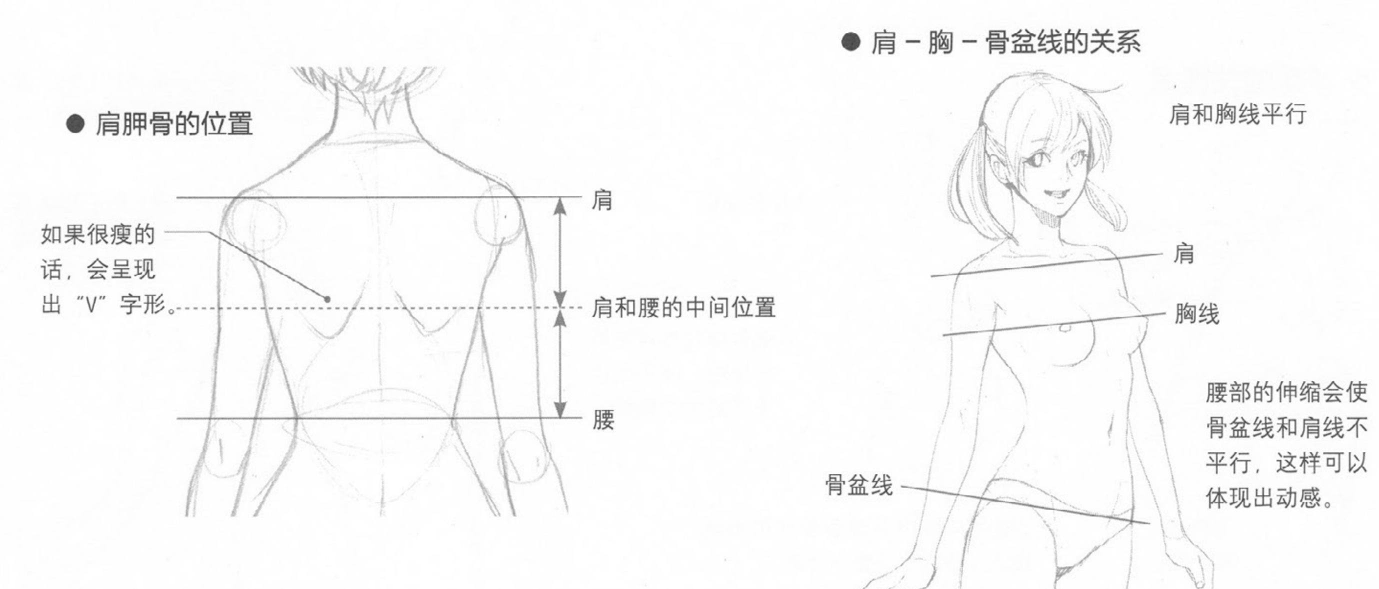
肋线。画出来以后可以帮助确定人体侧面的厚度。

腰

臀部

躯干的轮廓

大腿根部的位置。



# 让上半身和手臂更有魅力

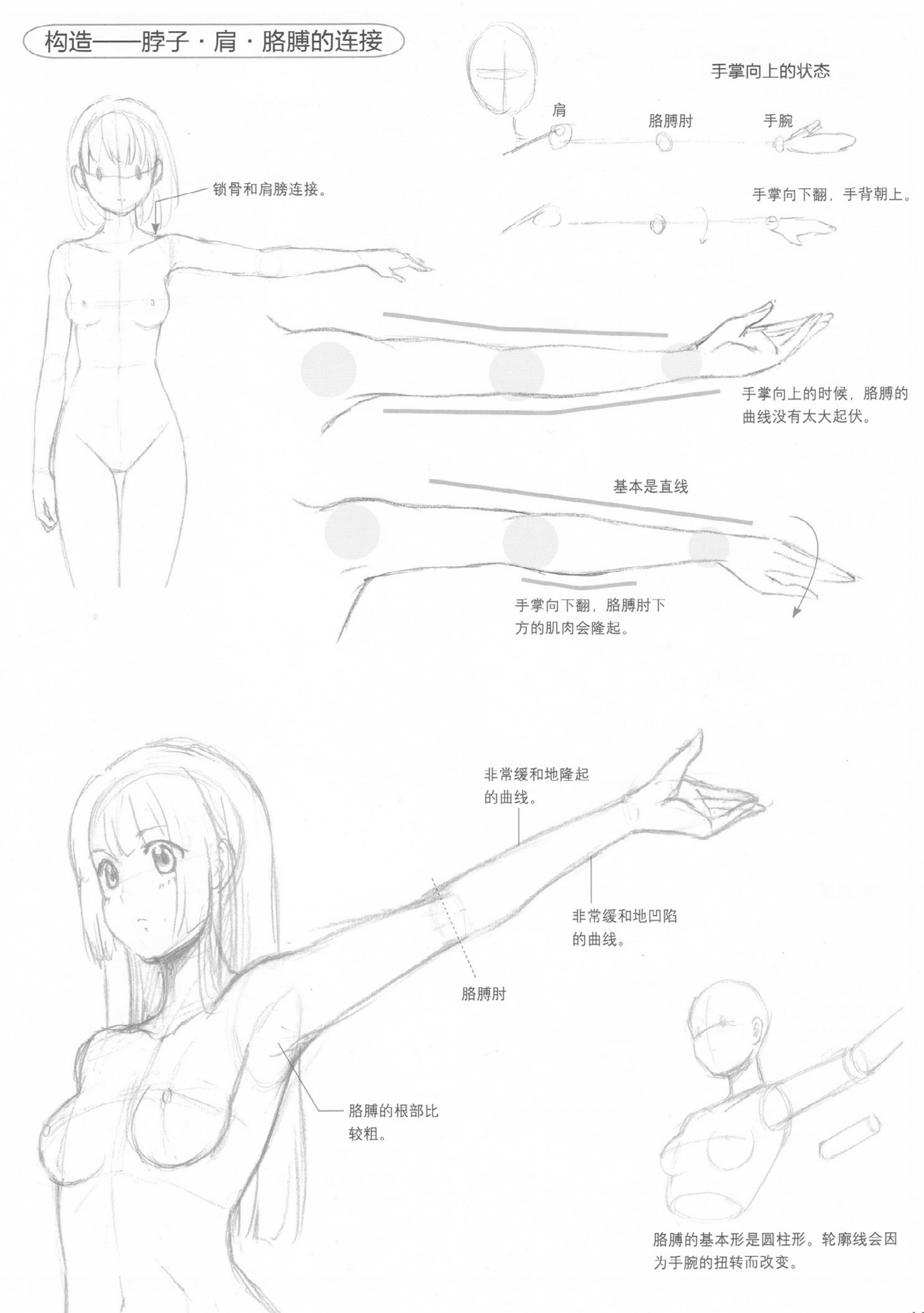
身体（躯干）、胳膊还有手，基本型都是圆柱形。连接这些圆柱形的就是关节，可以用圈来表示。

## 上半身的画法

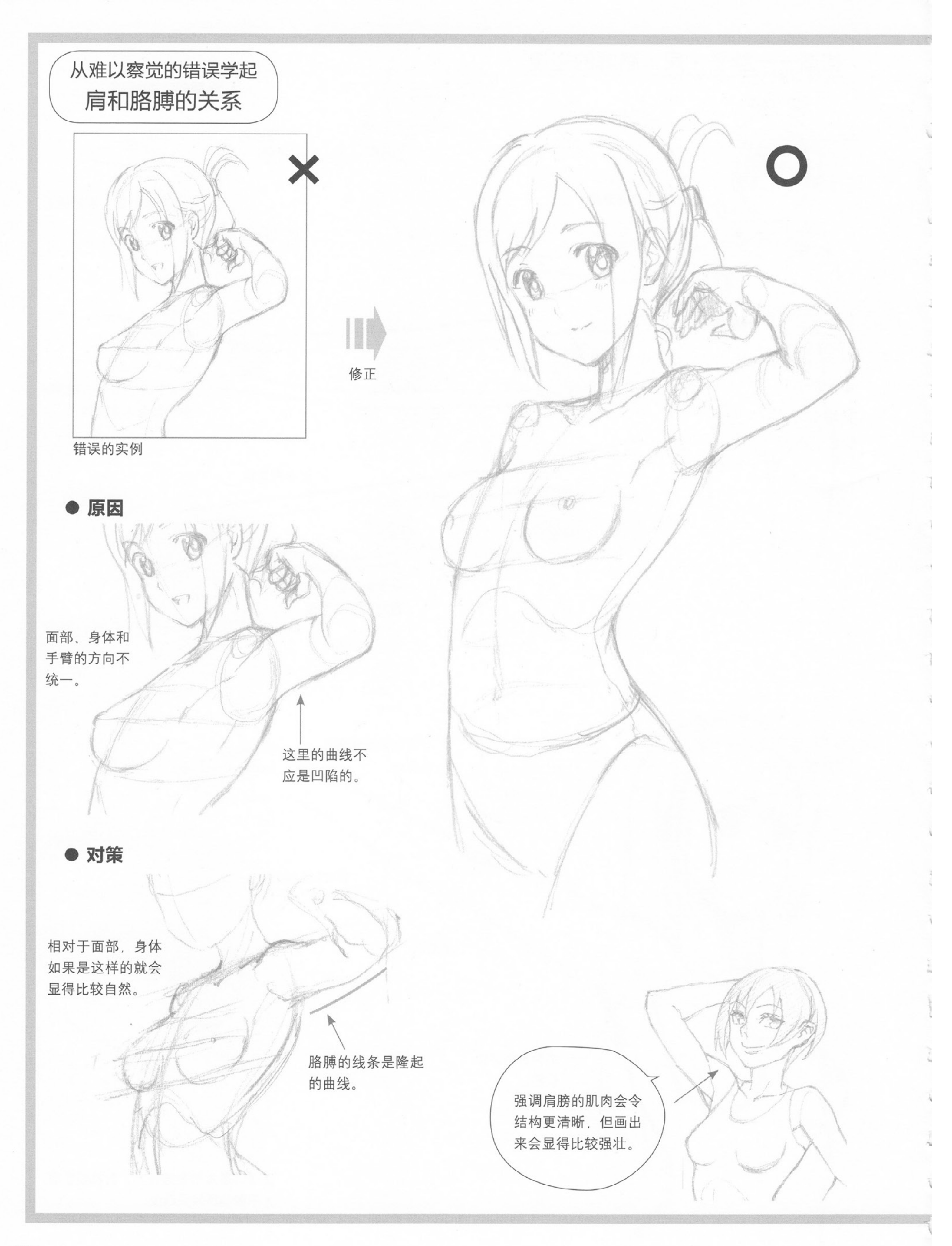
躯干要画出厚度。脖子、胳膊、腿都是躯干厚度的延长。



## 构造——脖子·肩·胳膊的连接



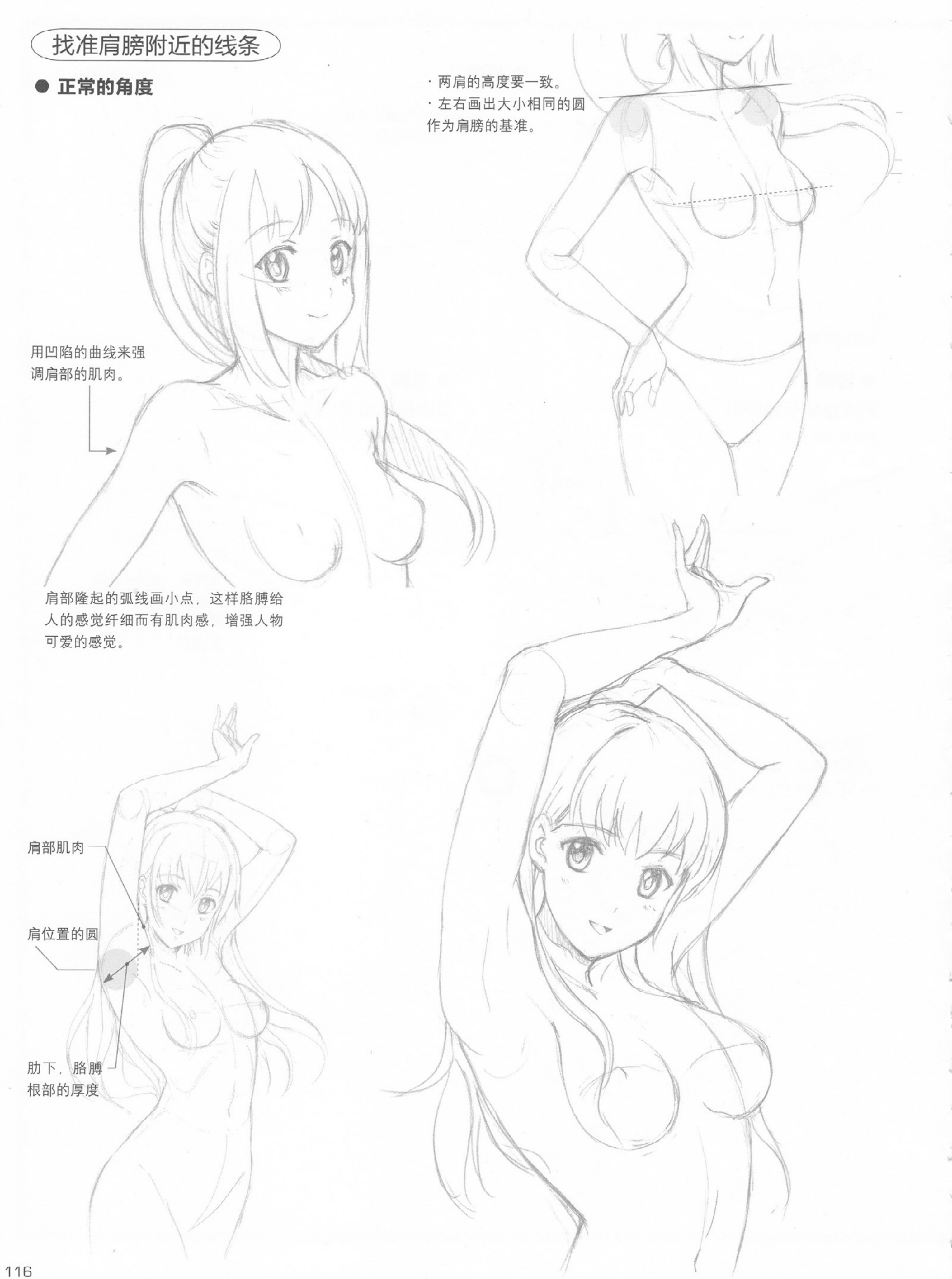
手掌向上的状态
肩
胳膊肘
手腕
锁骨和肩膀连接。
手掌向下翻，手背朝上。
手掌向上的时候，胳膊的曲线没有太大起伏。
基本是直线
手掌向下翻，胳膊肘下方的肌肉会隆起。
非常缓和地隆起的曲线。
非常缓和地凹陷的曲线。
胳膊肘
胳膊的根部比较粗。
胳膊的基本形是圆柱形。轮廓线会因为手腕的扭转而改变。

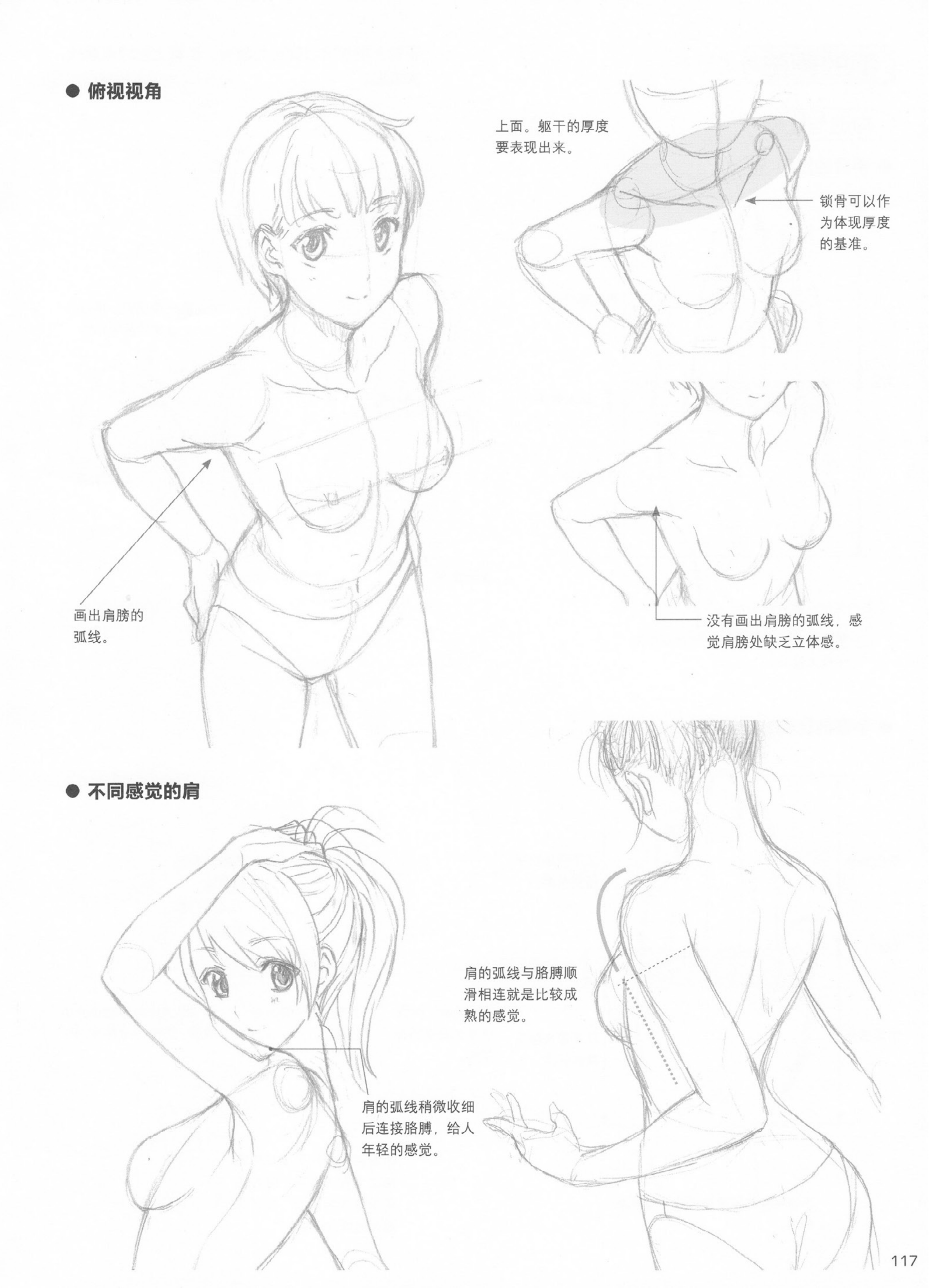

从难以察觉的错误学起
肩和胳膊的关系
×
○
修正
错误的实例
● 原因
面部、身体和
手臂的方向不
统一。
这里的曲线不
应是凹陷的。
● 对策
相对于面部，身体
如果是这样的就会
显得比较自然。
胳膊的线条是隆起
的曲线。
强调肩膀的肌肉会令
结构更清晰，但画出
来会显得比较强壮。


从难以察觉的错误学起
胳膊的线条
● 原因
胳膊肘的位置以及肌
肉的线条不自然。
错误的实例
● 对策 1
灵活处理手的姿态
修正胳膊的线条。
● 对策 2
灵活处理胳膊的线条
变更手的姿态以及胳膊线条的走向。
大拇指一侧胳膊的线
条如果相反，可以根
据胳膊线条来改变手
的姿态。
根据对策 2
修改
这里也进行了
同样的修改。

## 找准肩膀附近的线条

### ● 正常的角度



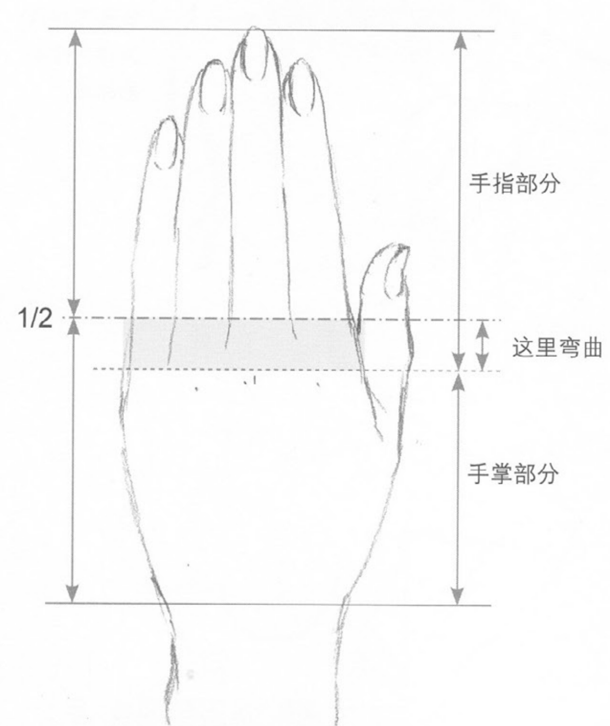

● 俯视视角
上面。躯干的厚度
要表现出来。
锁骨可以作
为体现厚度
的基准。
画出肩膀的
弧线。
没有画出肩膀的弧线，感
觉肩膀处缺乏立体感。
● 不同感觉的肩
肩的弧线与胳膊顺
滑相连就是比较成
熟的感觉。
肩的弧线稍微收细
后连接胳膊，给人
年轻的感觉。

# 手的画法

手背上指关节以圆形为基准，手掌上指根用掌纹来表现。

## 构造与比例

### ● 手背的比例




手指并拢，指根的关节部分也作为手指来绘画。



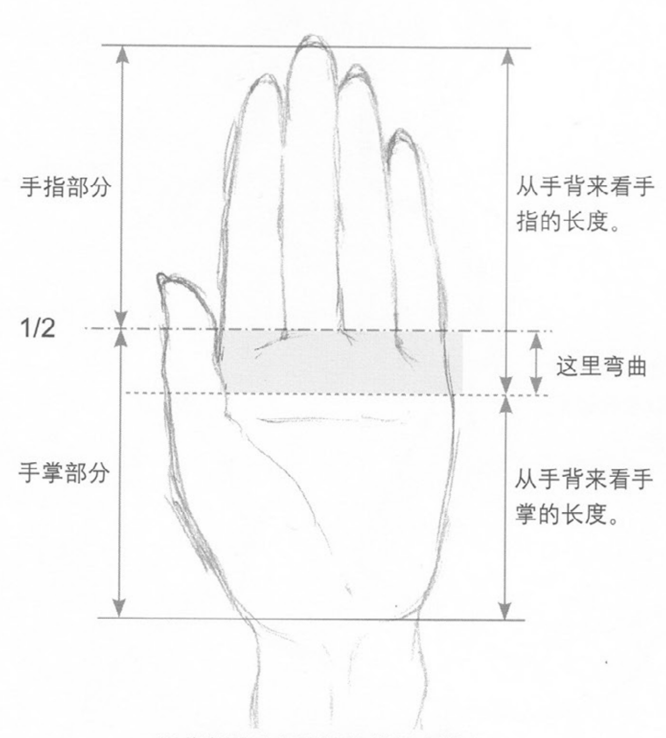
①大轮廓。

②修饰手型画出手指。



握成拳状时，手指部分通常不是平齐的。

### ● 手掌的比例




手指部分和手掌部分的长度基本相同。



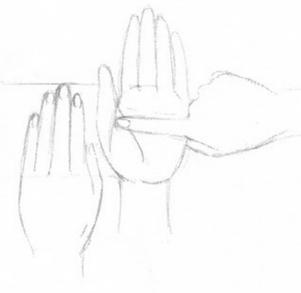
①大轮廓。手指的根部用曲线来描绘。




②画出手指弯曲时的掌纹。



※ 四指是指除大拇指以外的食指、中指、无名指和小指。



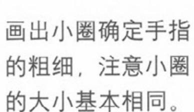
手掌和手指的长度关系实际上会因人而异，但右图的比例较为标准，可以在绘制时作为基准。



## ● 绘制的技巧 1 找到指根关节

从手背一侧来看，要找到手指的根部关节后再进行绘制。





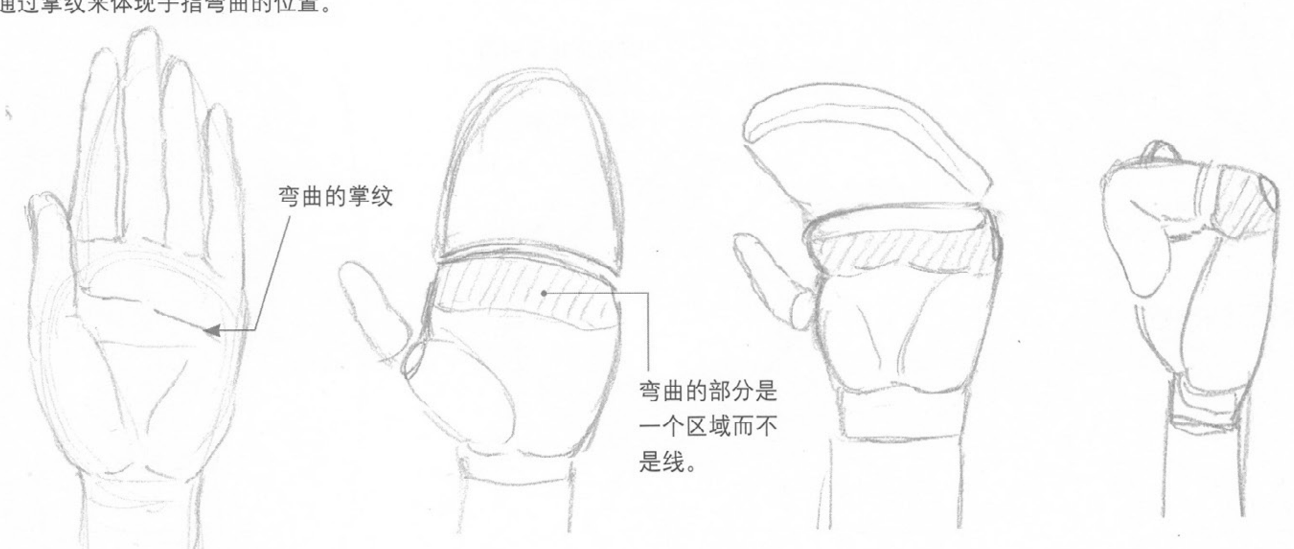
画出小圈确定手指的粗细，注意小圈的大小基本相同。



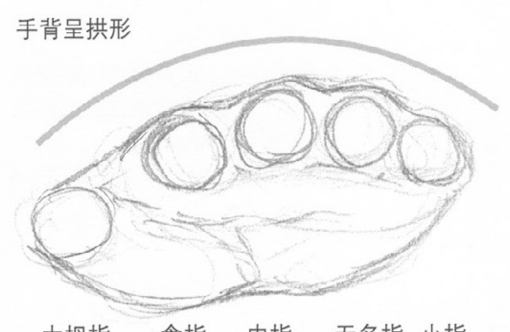



## ● 绘制的技巧 2 找到区块

从手掌一侧来看，看不到指根关节，可以通过掌纹来体现手指弯曲的位置。




## ● 绘制的技巧 3 画出厚度









# 手的姿态



## ● 微微张开

画的时候将其想象成轮廓圆润的椭圆形。

以弧度基本相同的曲线作为基准来画大轮廓。

## ● 从正面看的手

## ● 从正侧面看的手

手背的轮廓也是曲线。

如果整个手掌全部撑住就会变成直线。

## ● 手指撑开的样子

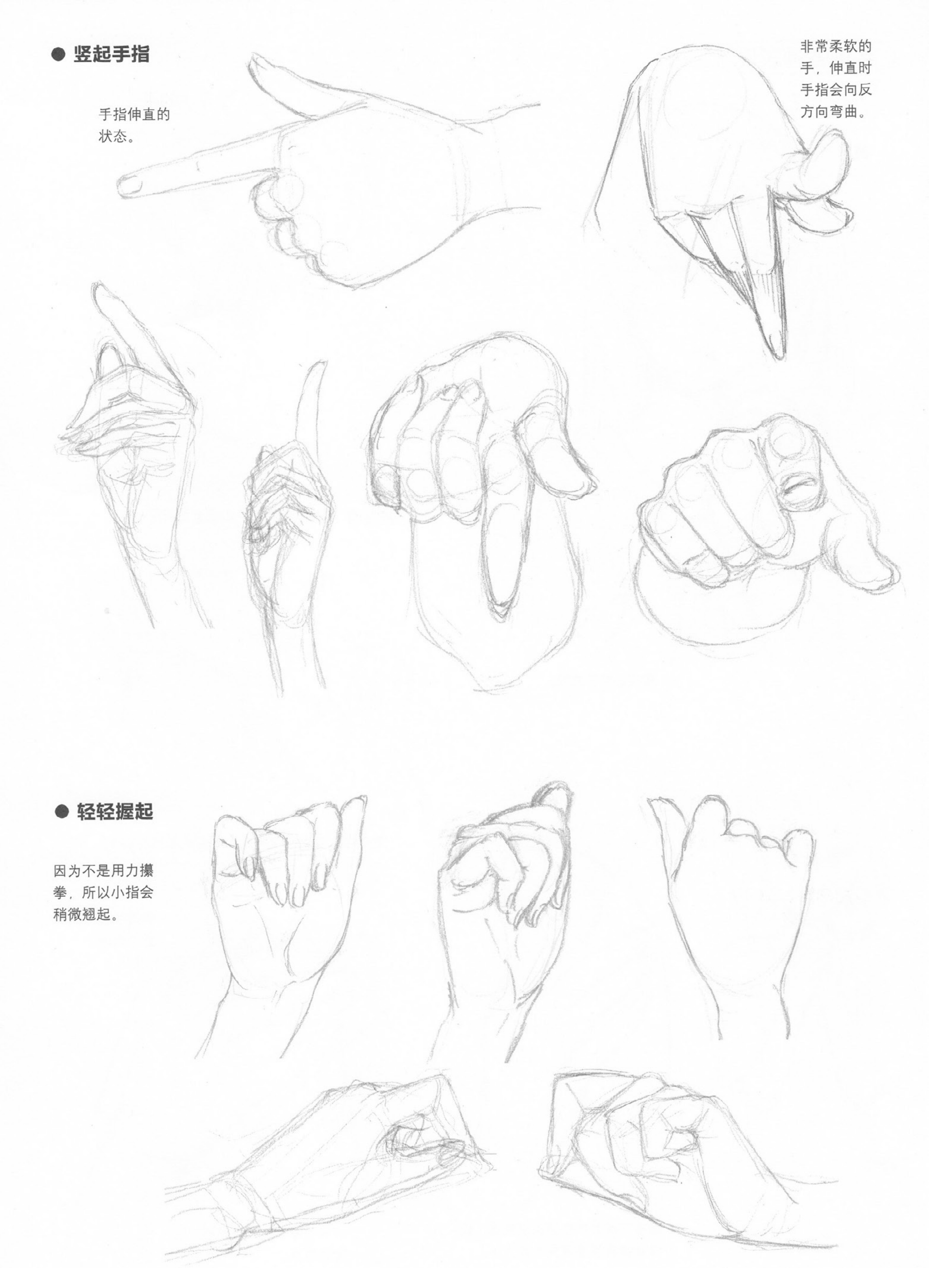
曲线方向不会改变。

手指部分曲线方向相反。

## ● 竖起手指

手指伸直的状态。

非常柔软的手，伸直时手指会向反方向弯曲。



## ● 轻轻握起

因为不是用力攥拳，所以小指会稍微翘起。

# 手的各种表现



请求

画成近似于方形。

**捂住嘴** 这时手画得小一点会显得比较可爱。

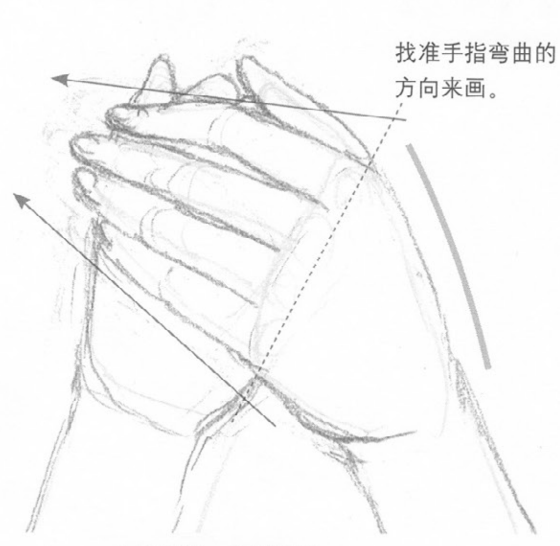


**咬手指** 这时手画得大一点更能强调出动作。



哈气

藏在下面的手也要画出轮廓，这样更容易找准两只手的大小。



找准手指弯曲的方向来画。

一只手握拳，体现出不安的感觉。




拿着书

放在耳朵旁（仔细倾听）

## ● 指甲的表现

一侧画出白线

手指伸直给人很帅的感觉。

美甲后的指甲
画成方形。

美甲，镶着亮
钻的指甲。

## ● 双手交叉



手指的方向是向一
点聚拢的。
手指的开合程
度基本相同。
可以看到指尖。
确定指尖位置需要将
被遮住的手的大轮廓
画出来。

## ● 撑住下巴



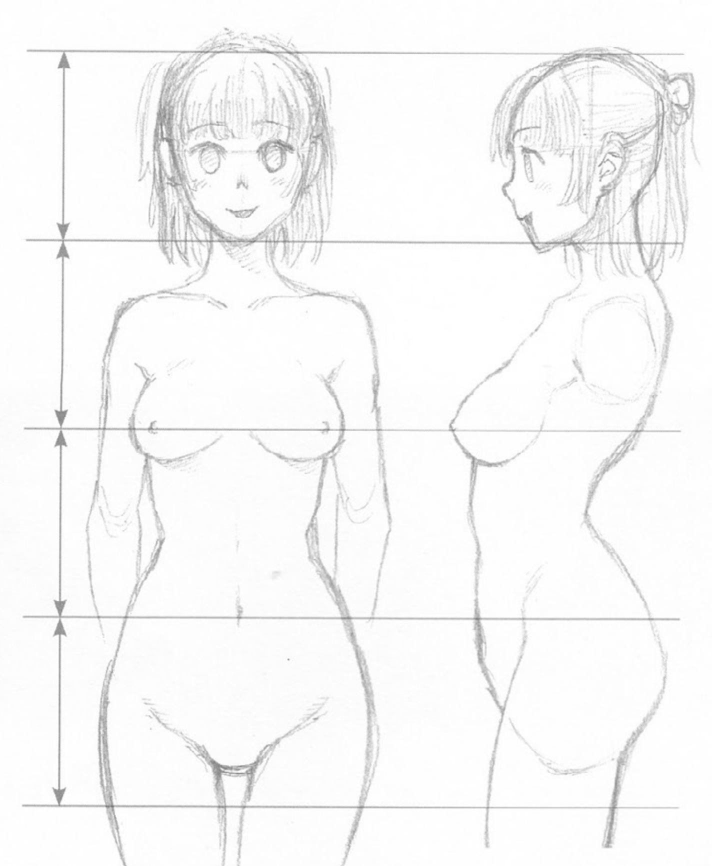
# 画出性感的胸部

胸部是体现女性体态特征的重要标志。

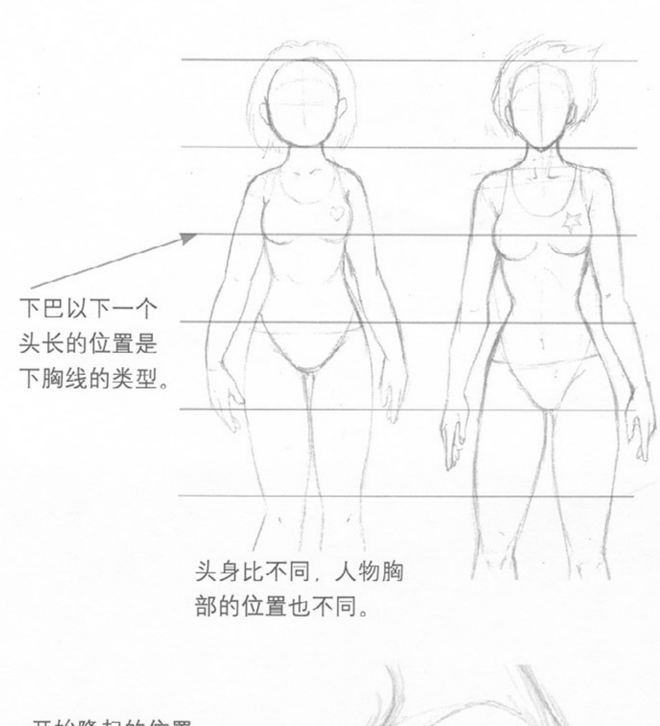
## 胸部结构与特征

胸部线条和胸的位置，根据头身和尺寸的大小而变化。

### 找准位置

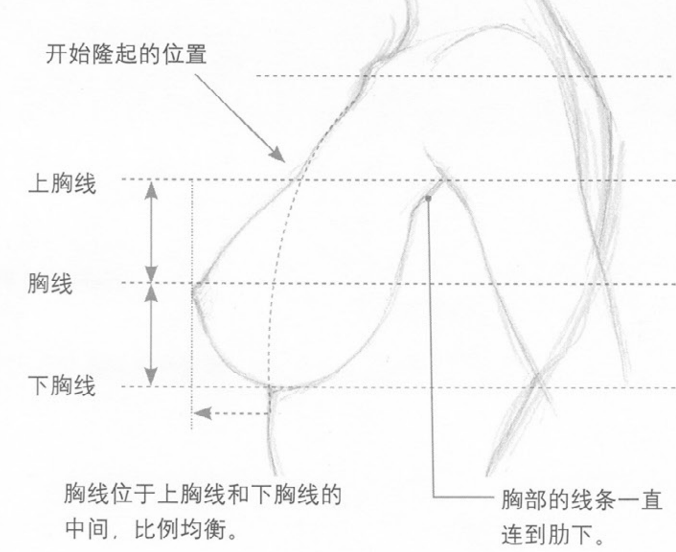


下巴下方大约一个头长的地方就是胸线的位置。



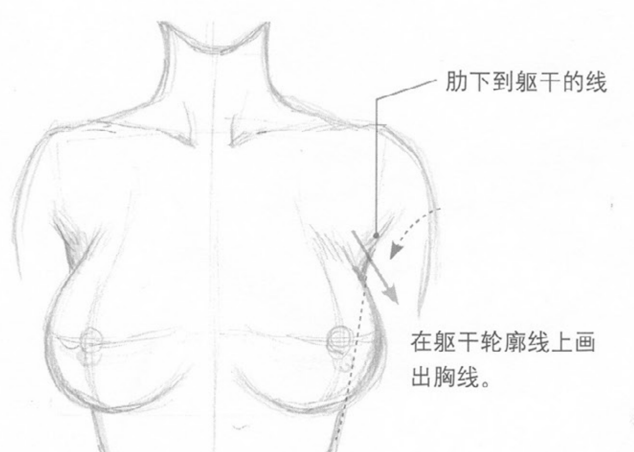
下巴以下一个头长的位置是下胸线的类型。

头身比不同，人物胸部的位置也不同。



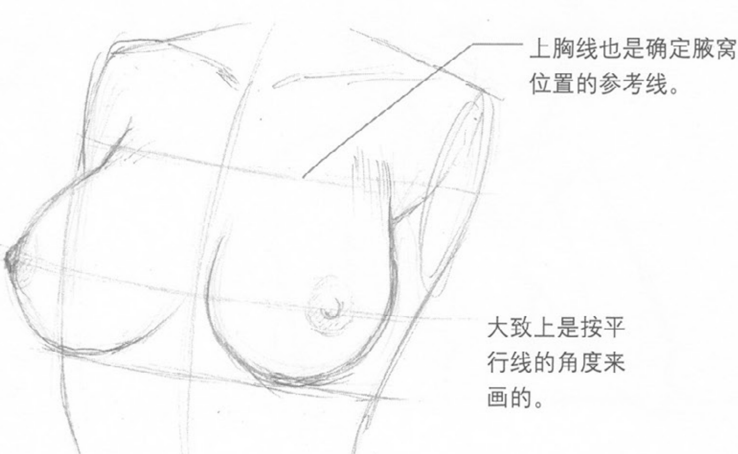

胸线位于上胸线和下胸线的中间，比例均衡。

胸部的线条一直连到肋下。



肋下到躯干的线

在躯干轮廓线上画出胸线。



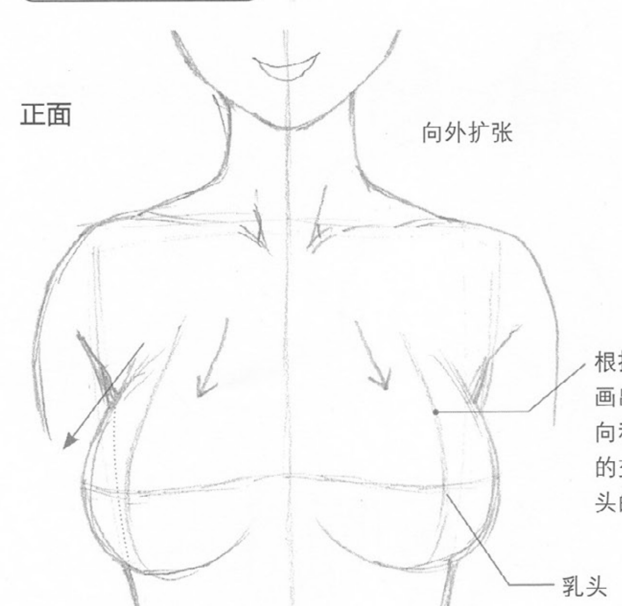
上胸线也是确定腋窝位置的参考线。

大致上是按平行线的角度来画的。

## 绘制胸部

胸部（乳房）是以身体的中心线为中心向两侧扩张的。

正面

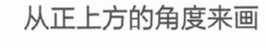



根据胸部的隆起画出中心线，横向和纵向中心线的交叉点就是乳头的位置。

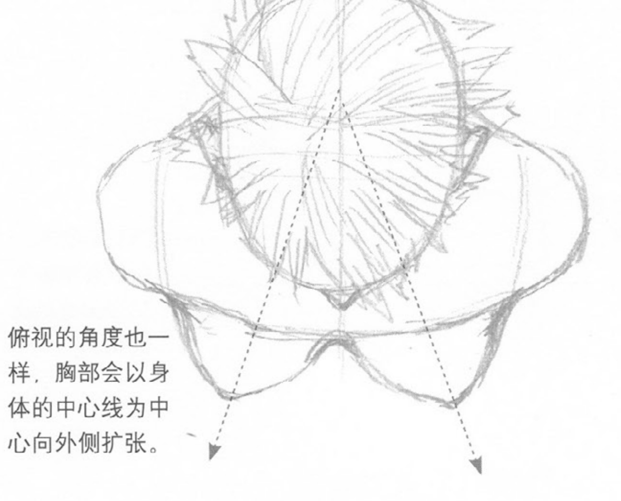
从正下方的角度来画



胸部会向外扩张，胸部的中心线相对于人体中心线会向外倾斜一定的角度。



从正上方的角度来画



俯视的角度也一样，胸部会以身体的中心线为中心向外侧扩张。



俯角






仰角



乳头高度如果不一致，左右胸的尺寸就会显得不一样。绘制时以胸线和下胸线作为参考来画。

## 形状的变化

根据胸部大小的不同，绘制时所使用的线条也不同。

正常型

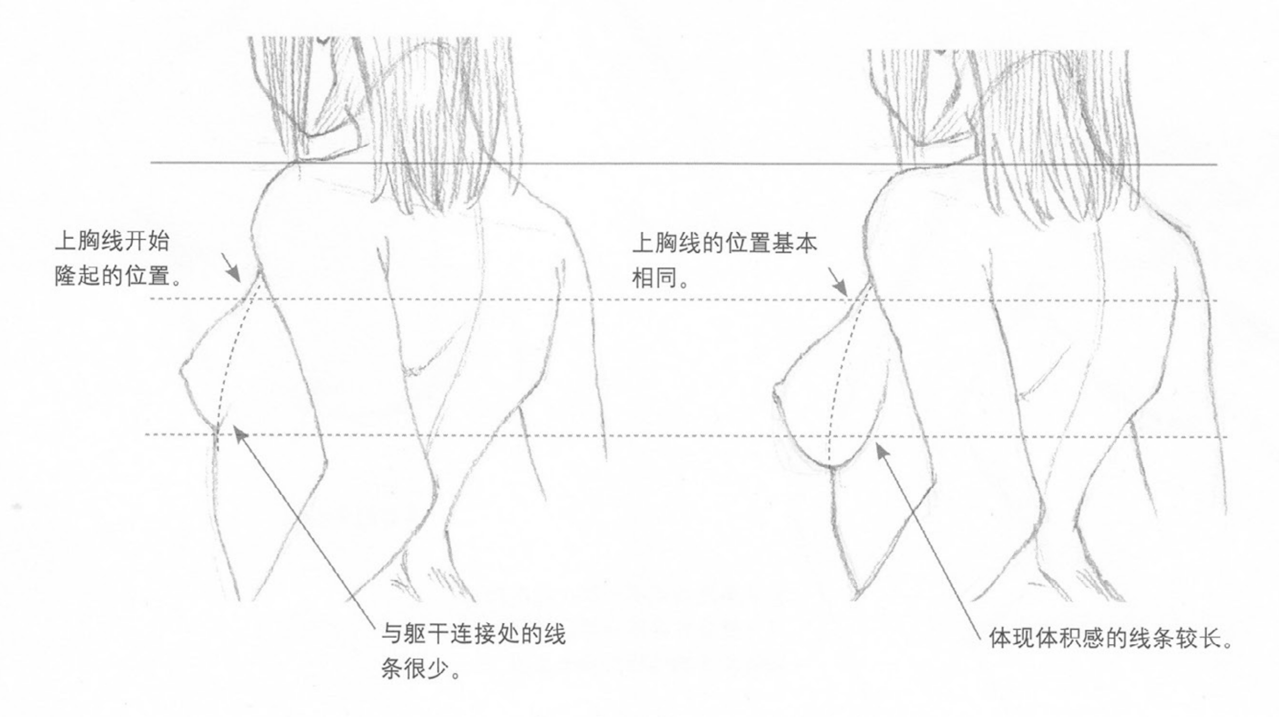
丰满型

丰满型女性的胸部比正常型女性的胸部要大上一圈。

因为丰满所以更下垂，下胸线的位置偏下。

脂肪比较多，所以连接腋下的线条也相应变粗。

● **躯干的厚度相同**



## 绘制乳头和乳晕

乳头和乳晕可以看成是球面上的圆柱和圆形。

乳晕

乳头。这个尖端就是胸尖。

因为凸出来，所以圆周的一半要画粗些，体现出立体感。

从正面来看几乎是正圆。

乳晕的直径根据乳头的大小来确定。

正面

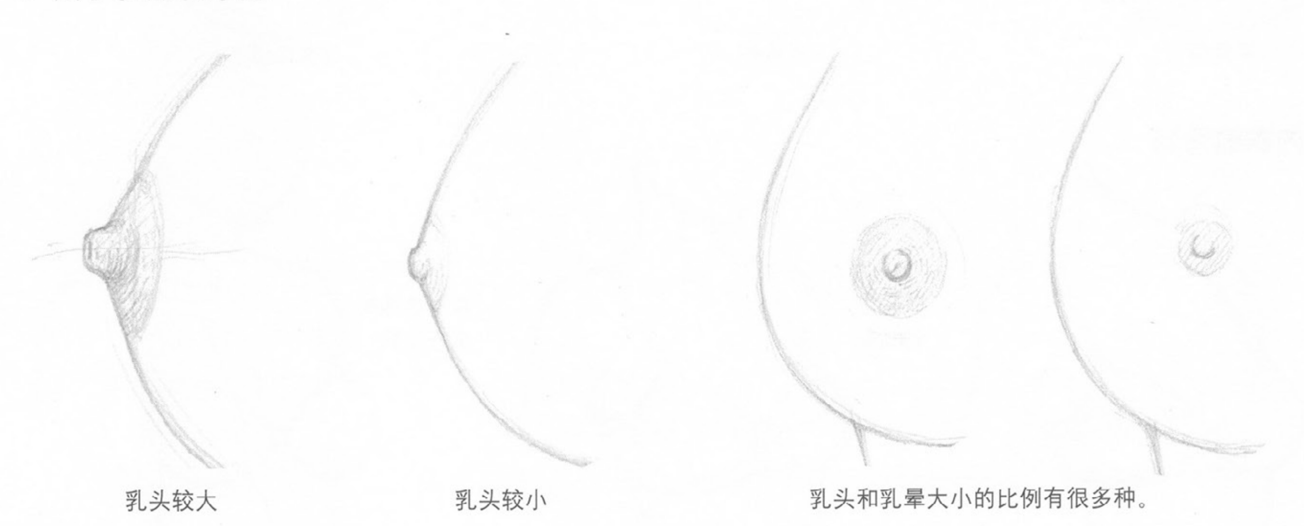
椭圆形

中心线

乳晕和乳头是根据同一横向中心线来绘制的椭圆。

正侧面

### ● 大小和形状不同



乳头较大

乳头较小

乳头和乳晕大小的比例有很多种。

## 各种形态的胸部

根据描绘时所使用的曲线的不同，胸部可以呈现出不同的形状。

### ● 3/4 侧面



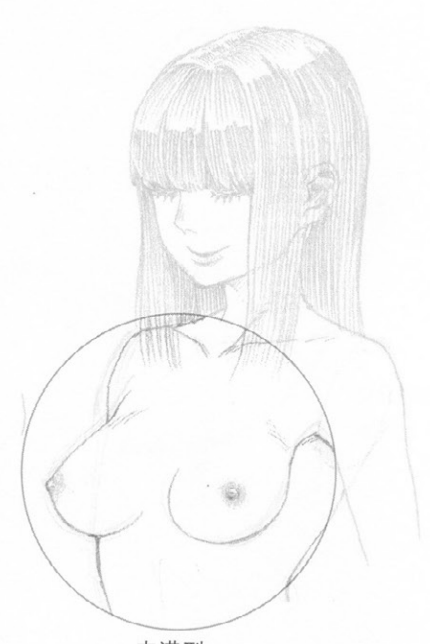
小巧的胸部，下胸线的曲线几乎没有画出来。



中等大小



中等大小



丰满型



丰满型



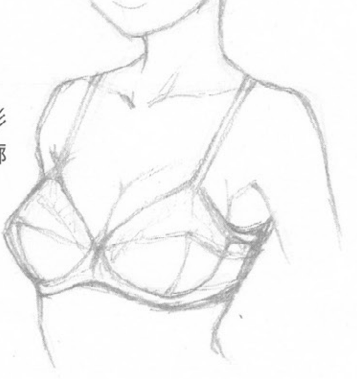
非常丰满型

### ● 穿内衣的情况

圆形的轮廓



三角形的轮廓

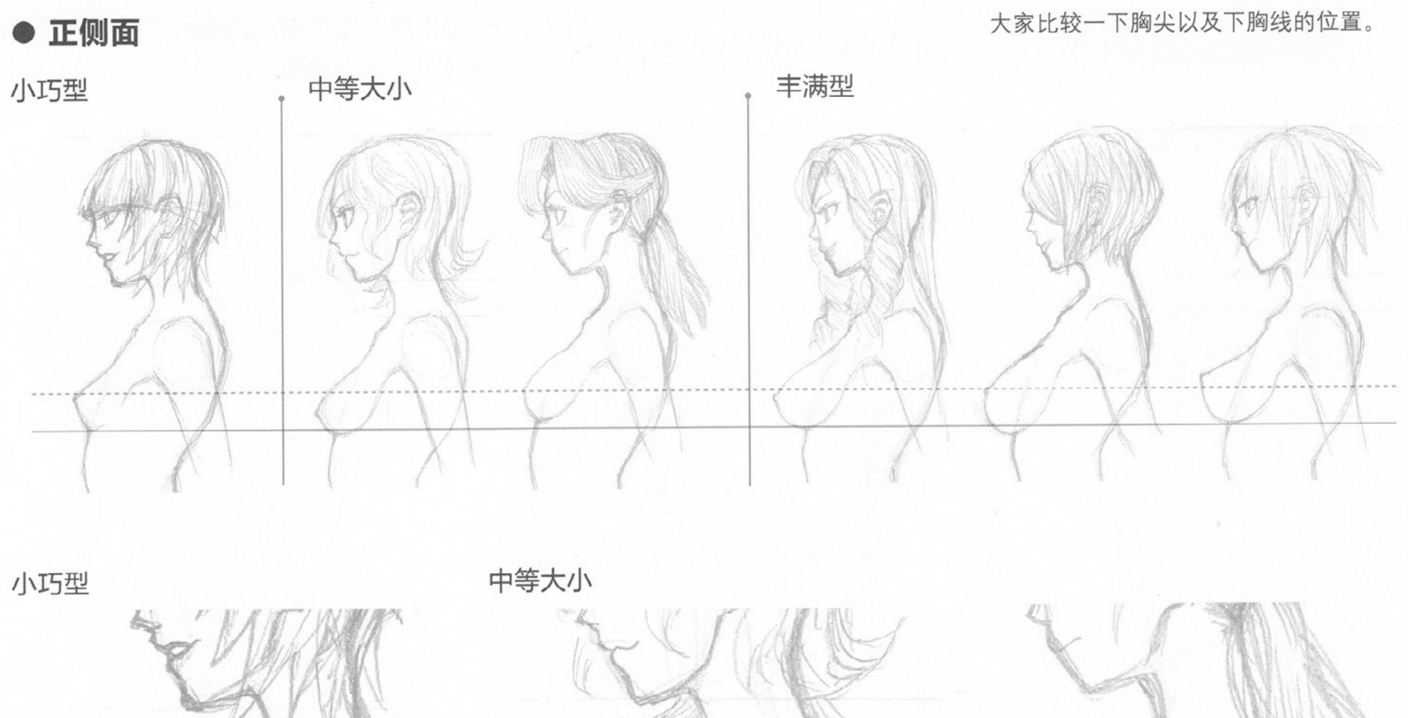


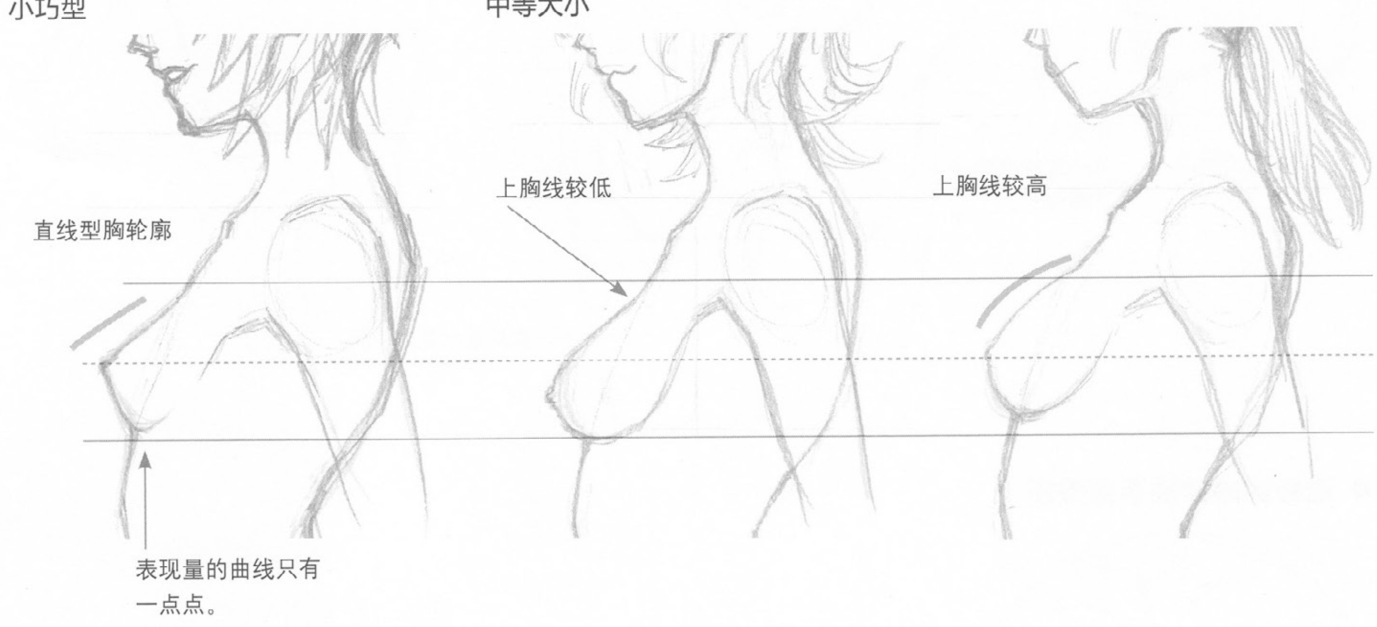
接近自然的圆形轮廓

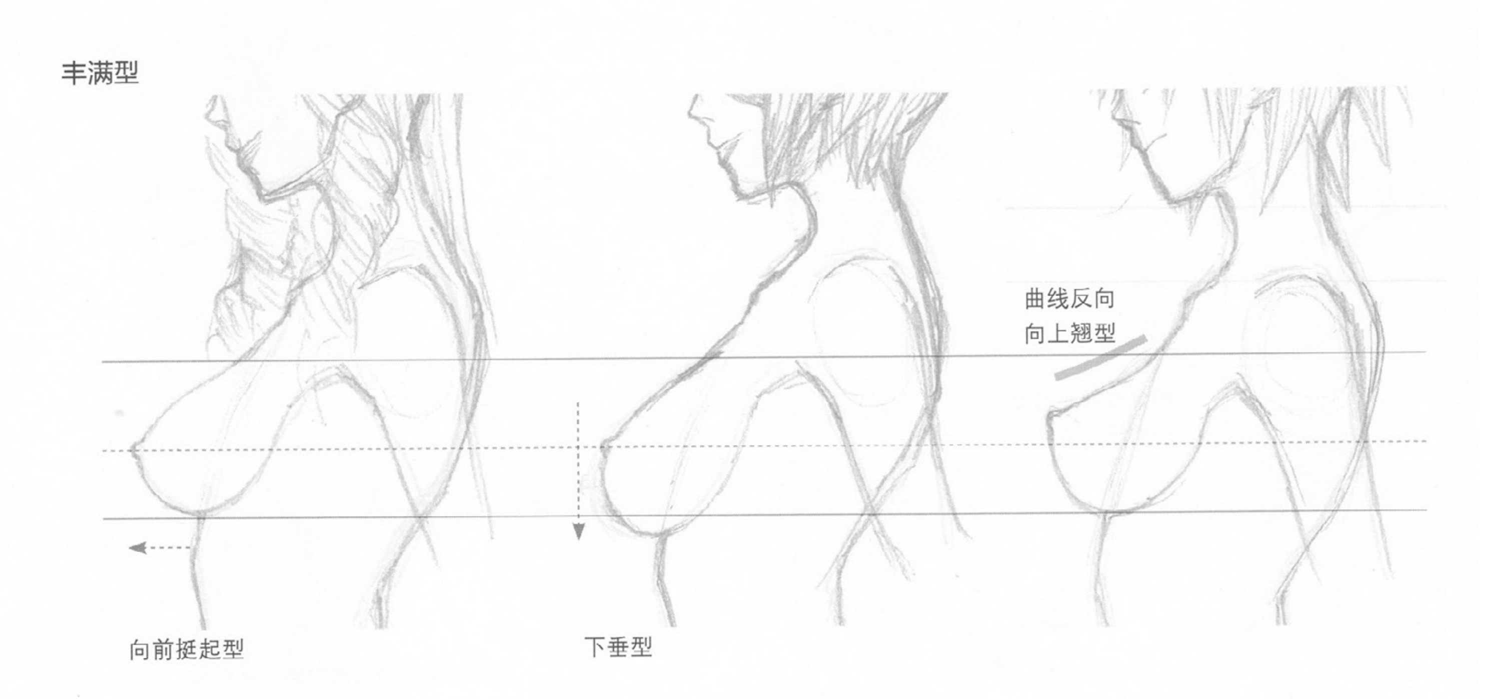


## ● 正侧面

大家比较一下胸尖以及下胸线的位置。



## 胸部的动态

~动态带来的形状变化~

胸部是由柔软的脂肪构成的，会由于重力以及运动的惯性而产生变形。

### ● 身体前倾的时候

正常直立状态

根据大小，会有一定程度的下垂变长。

乳头基本是向下的。

### ● 走路的时候被手臂挤压

胳膊向前大幅挥动前行的情况。

变成竖长的椭圆形。

面向前方。

胳膊肘向内侧挤的时候，胸部被压迫而产生变形。

## ● 弹起来

上下、左右、斜向的动态。



## 如何将胸形画得更美

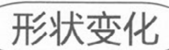
突出美化胸线来衬托女性魅力是时尚界常用的技巧。这一手法在作画中也可以灵活运用。



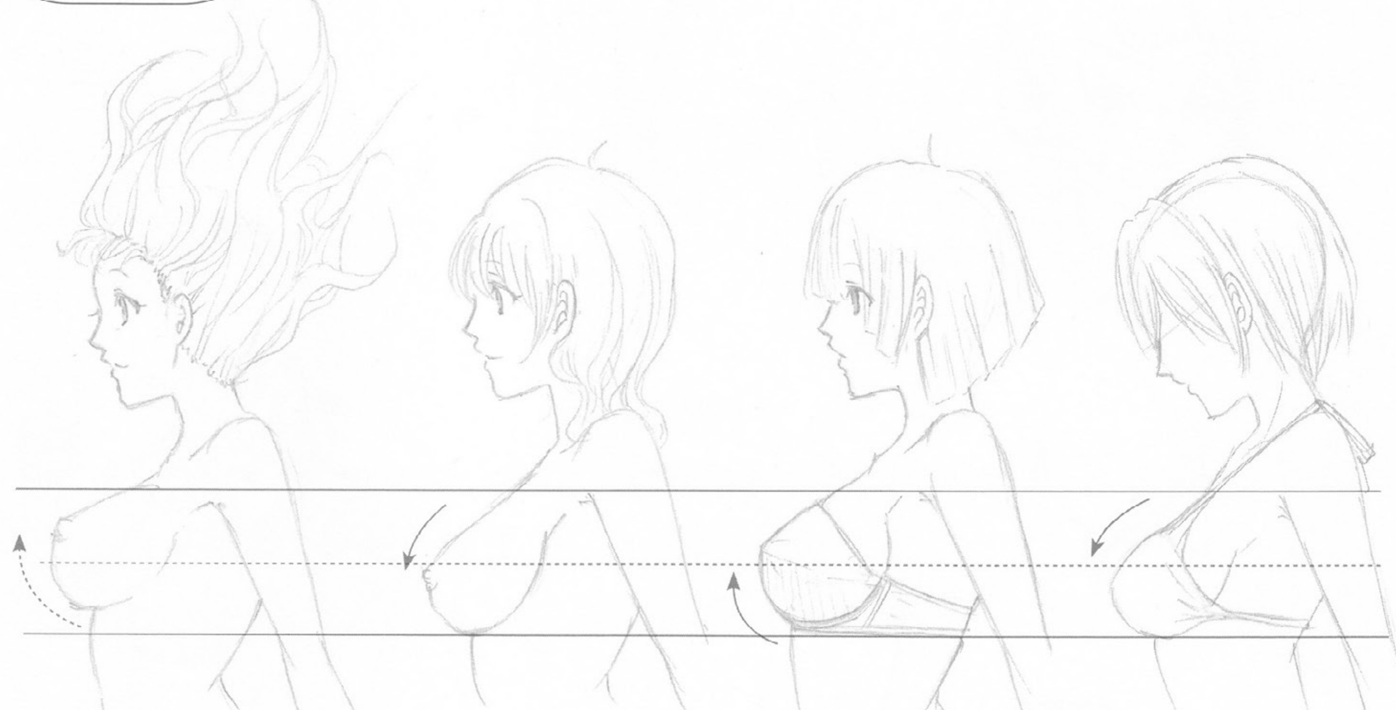
乳沟。为展现女性魅力，从时尚角度进行表现。



未进行修饰时自然状态下的胸部没有乳沟。



### 形状变化



无视重力的情况，胸部给人漂浮起来的感觉。

有重力的情况，稍微有些下垂，有体量感。

穿上内衣后，内衣会对胸部起到支撑作用，调整胸形。

穿泳装的时候，以让胸形显得可爱为优先，保持胸形自然状态的泳衣比较多。

## 内衣

穿内衣不仅方便运动，更有塑形美体的修饰功效。为此，也有人称之为塑形内衣。



## 胸部的各种表现

### ● 穿内衣的表现



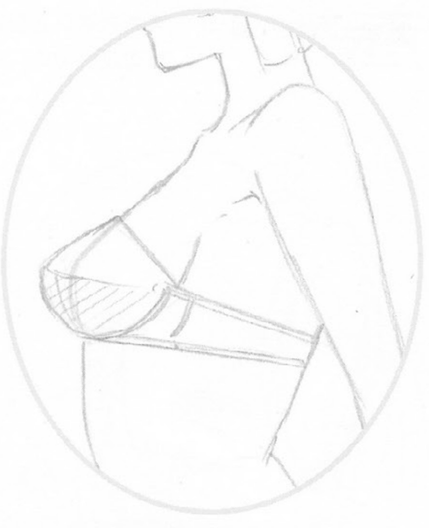
正常表现

最基本的样子（运动内衣），有塑形以及保护的作用，展现可爱感。



强调肉感的表现

强制束紧后胸部变形。



改变形状的表现

放入填充物，令胸型变了一个样。

### ● 不穿内衣的表现





穿紧身裙等体现身材。



穿了塑身衣等的胸部表现。

### 内衣与泳装的区分






## ● 通过褶皱的表现

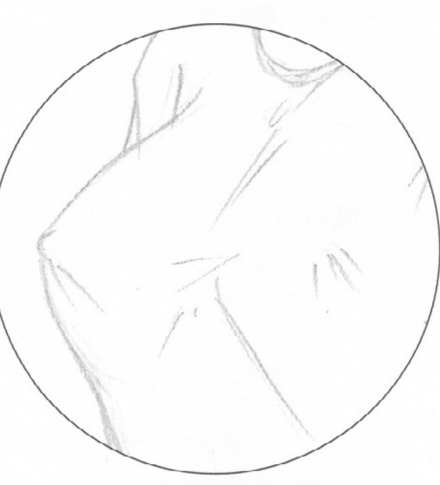


穿了内衣

没有穿内衣



通过曲线体现出胸部鼓起
而柔软的特征。



乳头的凸起通过衣服的
褶皱线以及轮廓来表现。

## ● 特殊小道具的效果



贴上



乳贴



也可以用创可
贴代替。



不穿内衣也可以
形成很优雅自然
的胸线（领口开
到这么低一般会
露出内衣）。

# 画出有魅力的后背

呈“<”形的腰部是表现的关键。

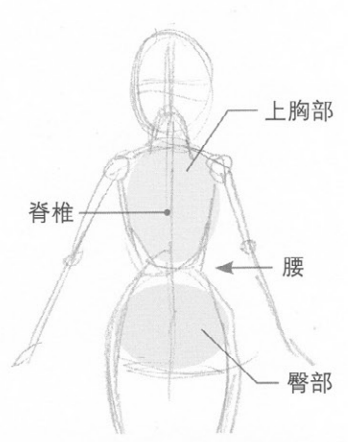
## 绘制趴着的姿势

趴在床上的姿态，尽显后背的魅力。

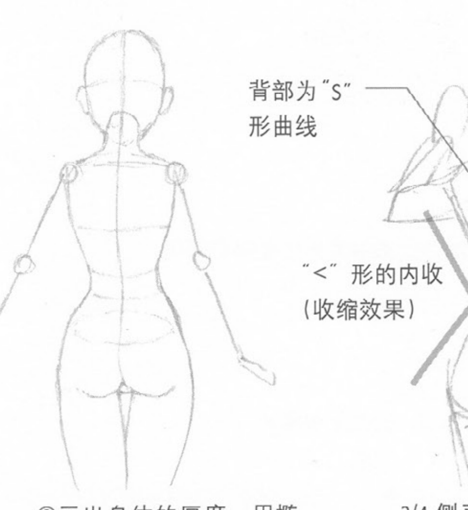



**● 能够体现躯干动态紧张感的腰部曲线可以大致简化为“<”形。**

## ● 绘制后背的关键点




①大轮廓。找到脊椎线，根据头身比确定腰的位置。



②画出身体的厚度。用椭圆和曲线来描绘。

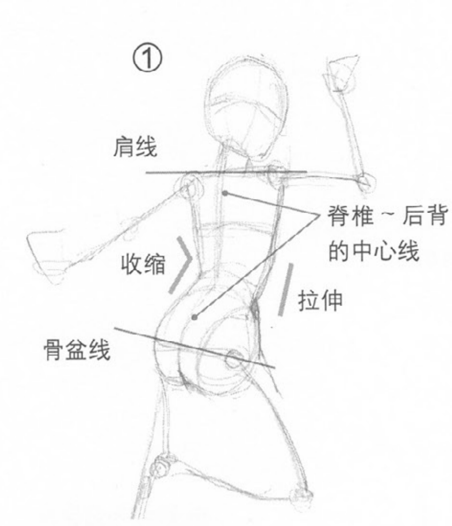



3/4 侧面的时候，强调出一侧腰线的内收。

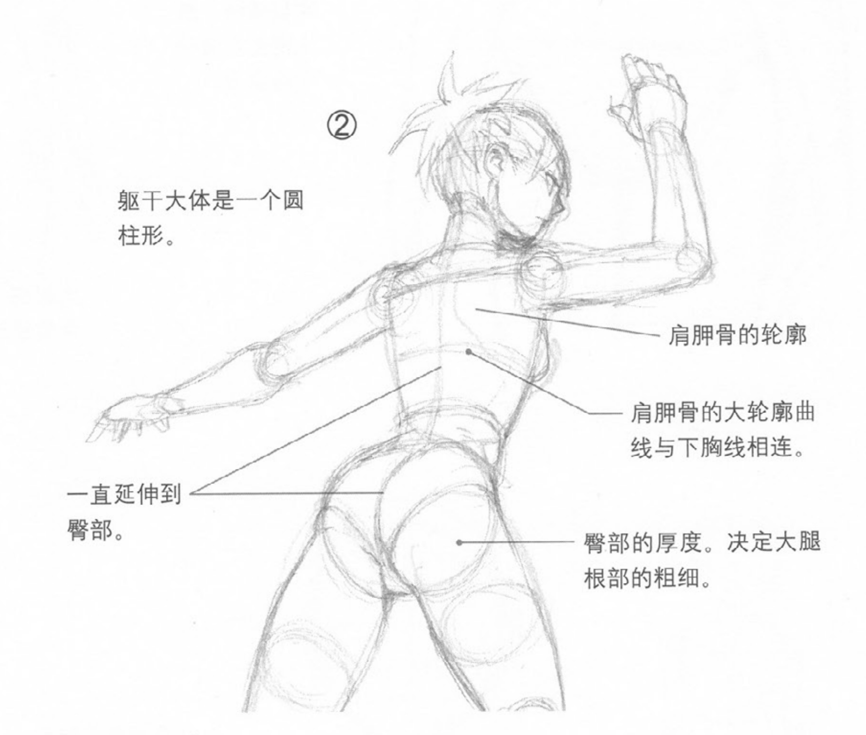
**【收缩效果】**

强调出腰部的"<"形，就可以体现出动作的紧张感。

## ● 趴卧姿势的绘制步骤




画出大轮廓。
肩线和骨盆线不平行，所以腰部会有一定的拉伸和收缩。







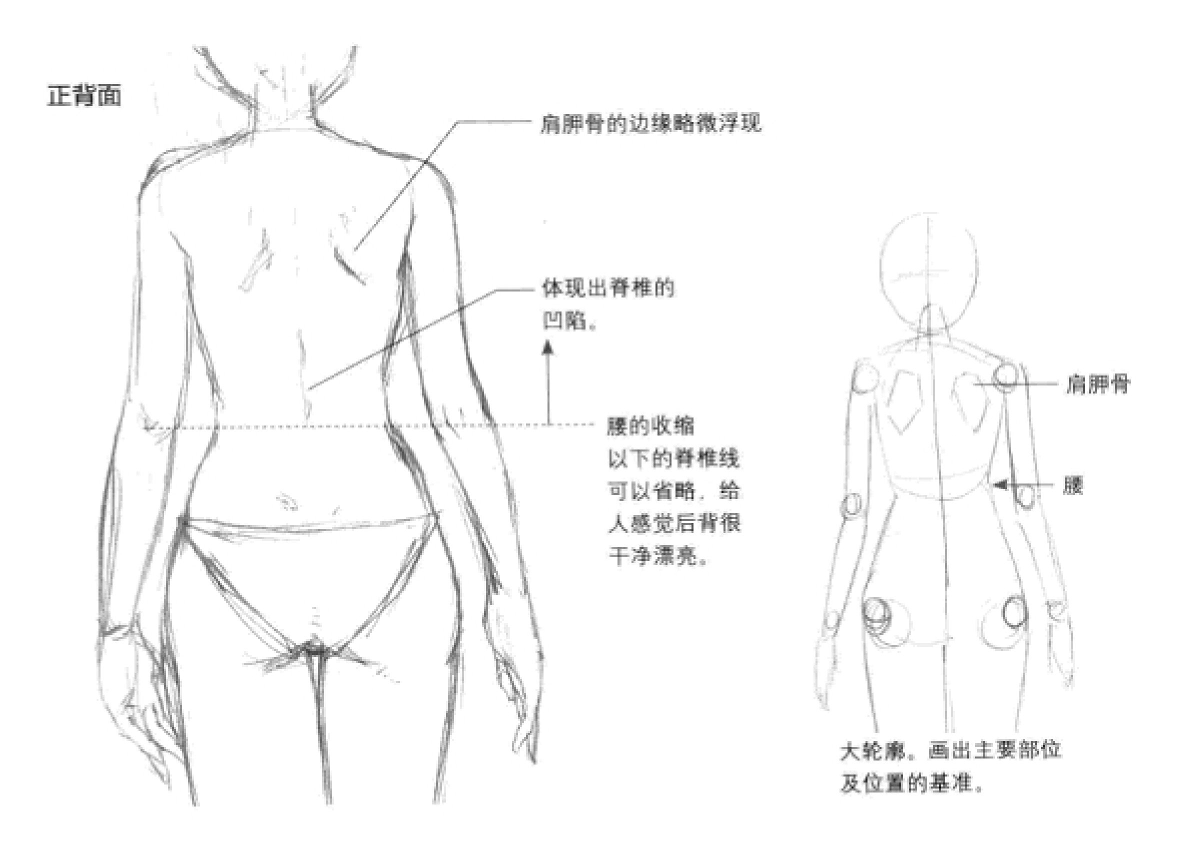
修饰轮廓形。




线条要有转折，画出细节，完成绘制。

# 各种后背的表现

从不同角度来绘制后背。




俯角　正背面

肩胛骨的阴影。

※ 锁骨与肩胛骨
是连在一起的。

锁骨

肩胛骨在胸腔
肋骨的上面。

肩关节

肩胛骨

骨盆

画出肩胛骨下面的线条。

从这个角度画出脊椎线会比较有立体感。

仰角 3/4 侧面

肩胛骨的突起

俯角 接近正侧面

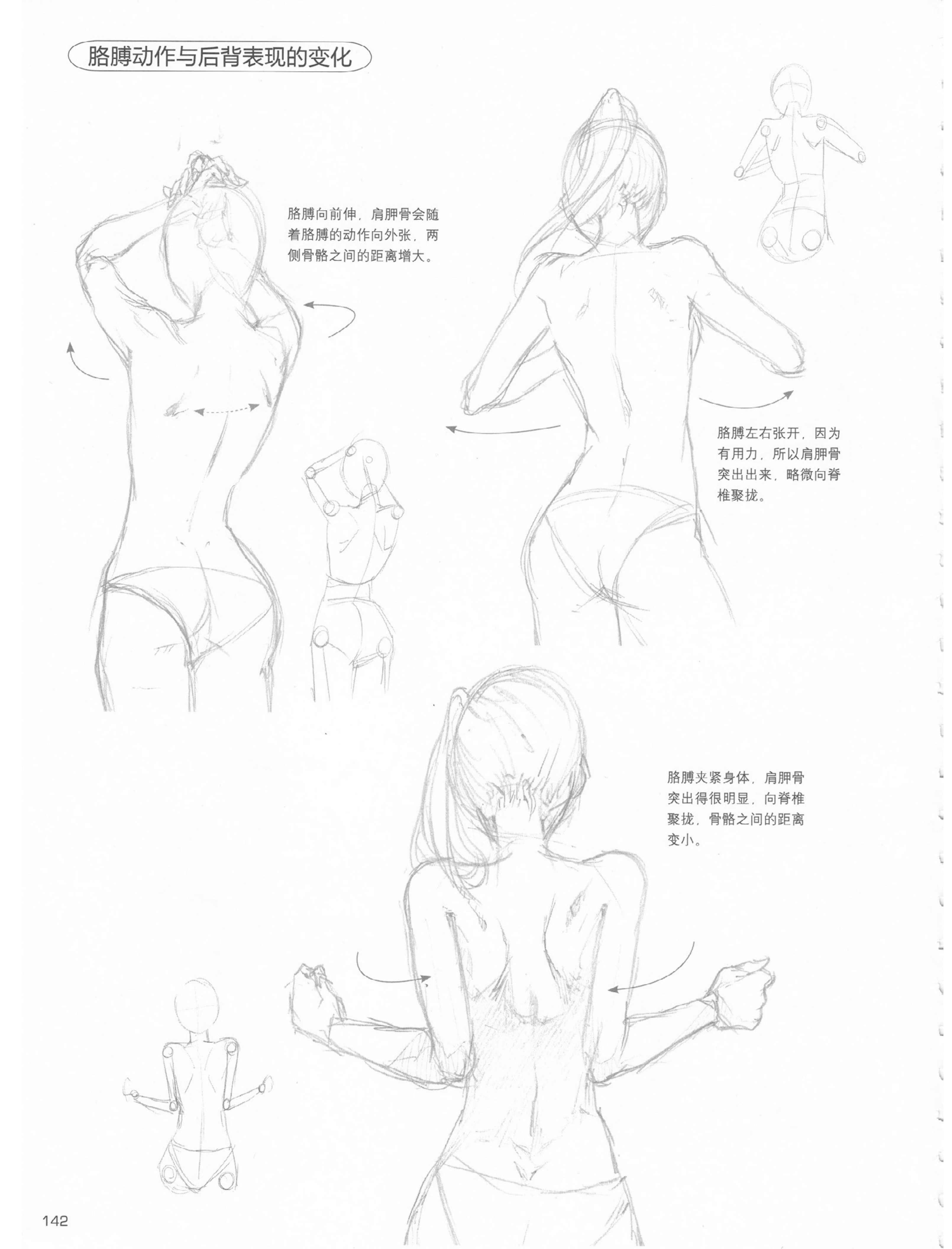
俯角 3/4 侧面

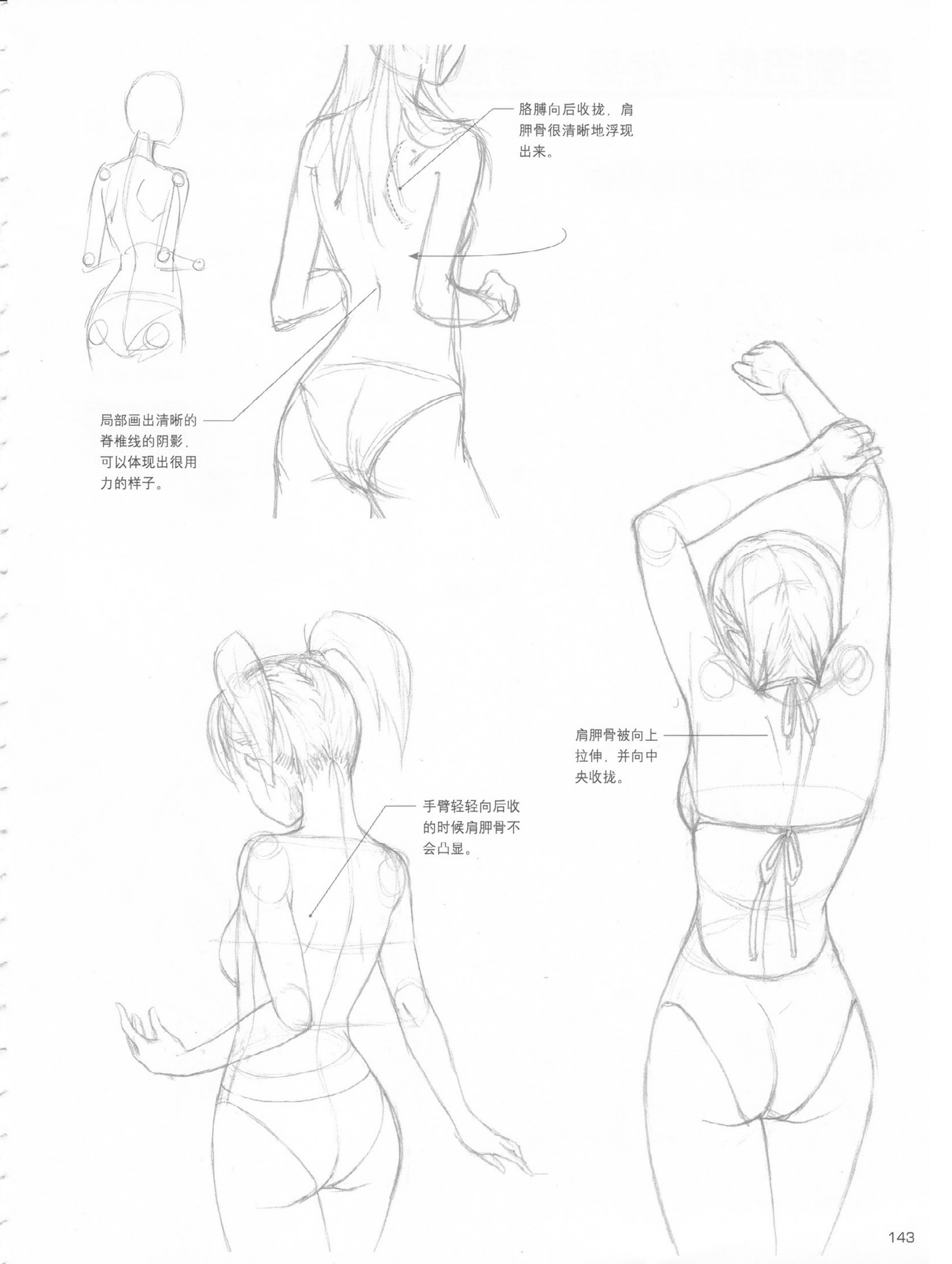
用较重的线条进行强调，提高背部的立体感。

坐下的姿态

因为这里有施力，所以肩胛骨更加凸显。

## 胳膊动作与后背表现的变化




胳膊向后收拢，肩
胛骨很清晰地浮现
出来。
局部画出清晰的
脊椎线的阴影，
可以体现出很用
力的样子。
肩胛骨被向上
拉伸，并向中
央收拢。
手臂轻轻向后收
的时候肩胛骨不
会凸显。

# 绘制扭转·转身·弯腰的动作

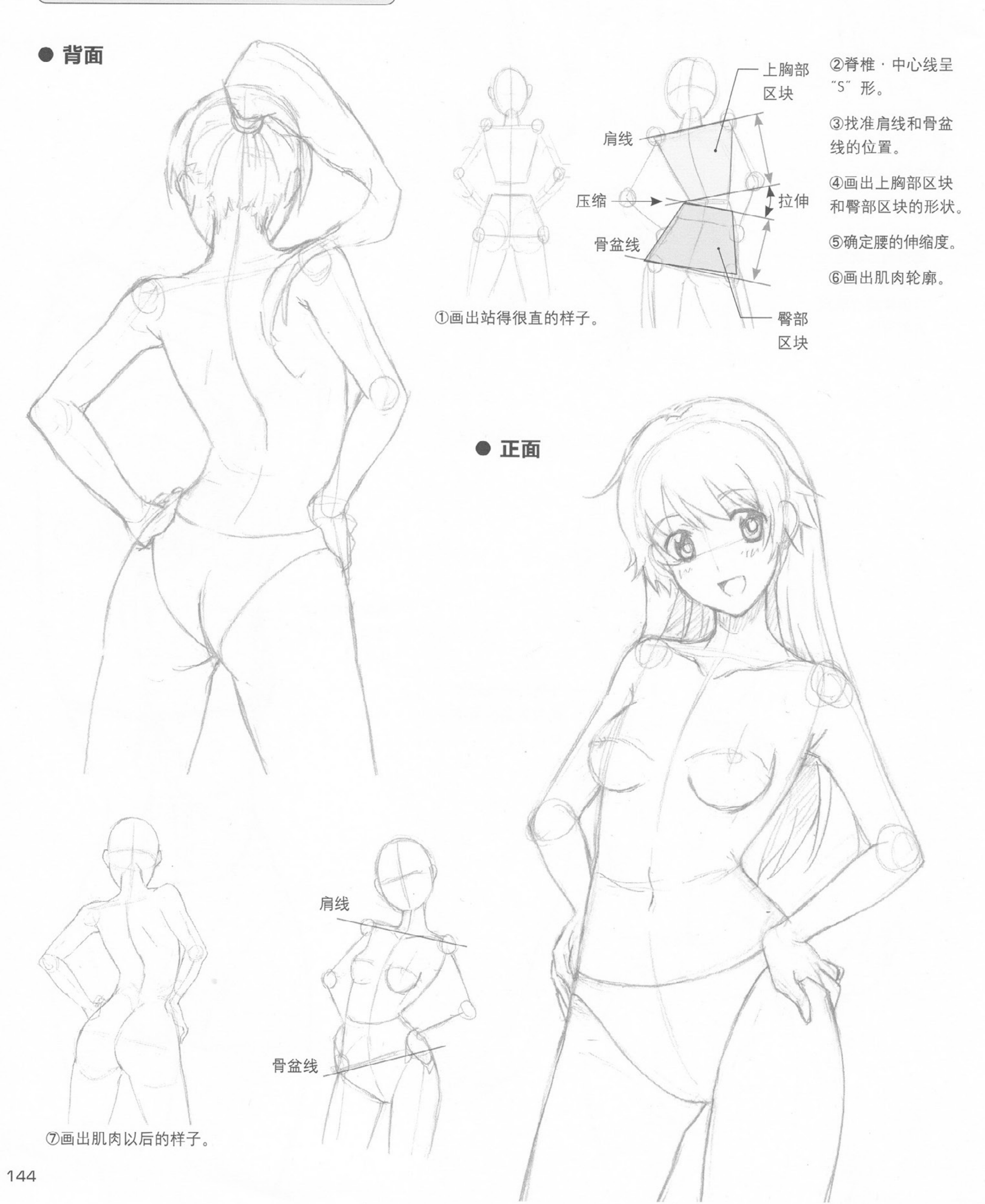
表现腰的伸缩关键在“<”形。

## 站立时“S”形的扭转

画出脊椎线确定姿势，肩线和骨盆线不是平行的。

● 背面

● 正面




①画出站得很直的样子。

②脊椎·中心线呈“S”形。

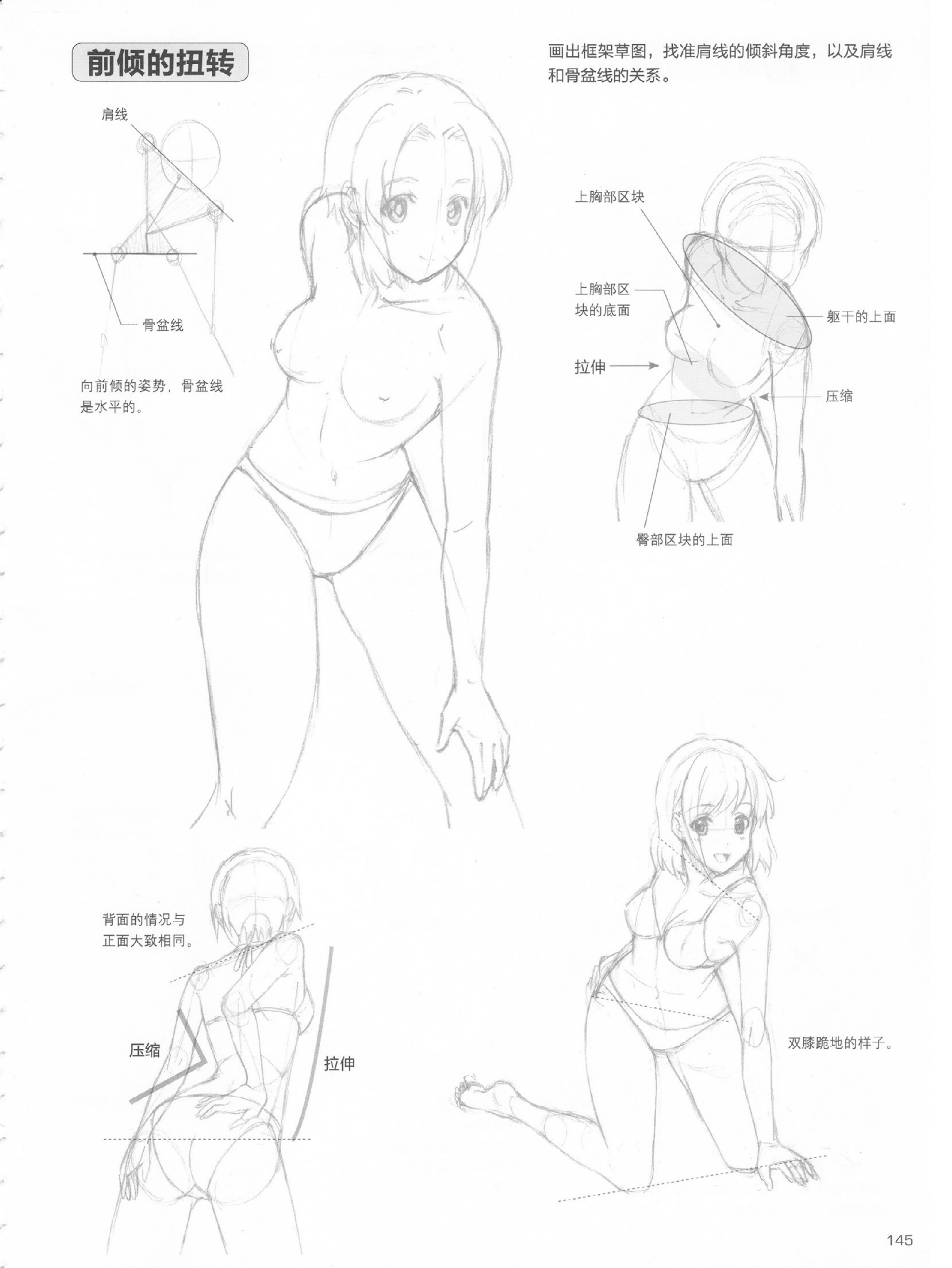
③找准肩线和骨盆线的位置。

④画出上胸部区块和臀部区块的形状。

⑤确定腰的伸缩度。

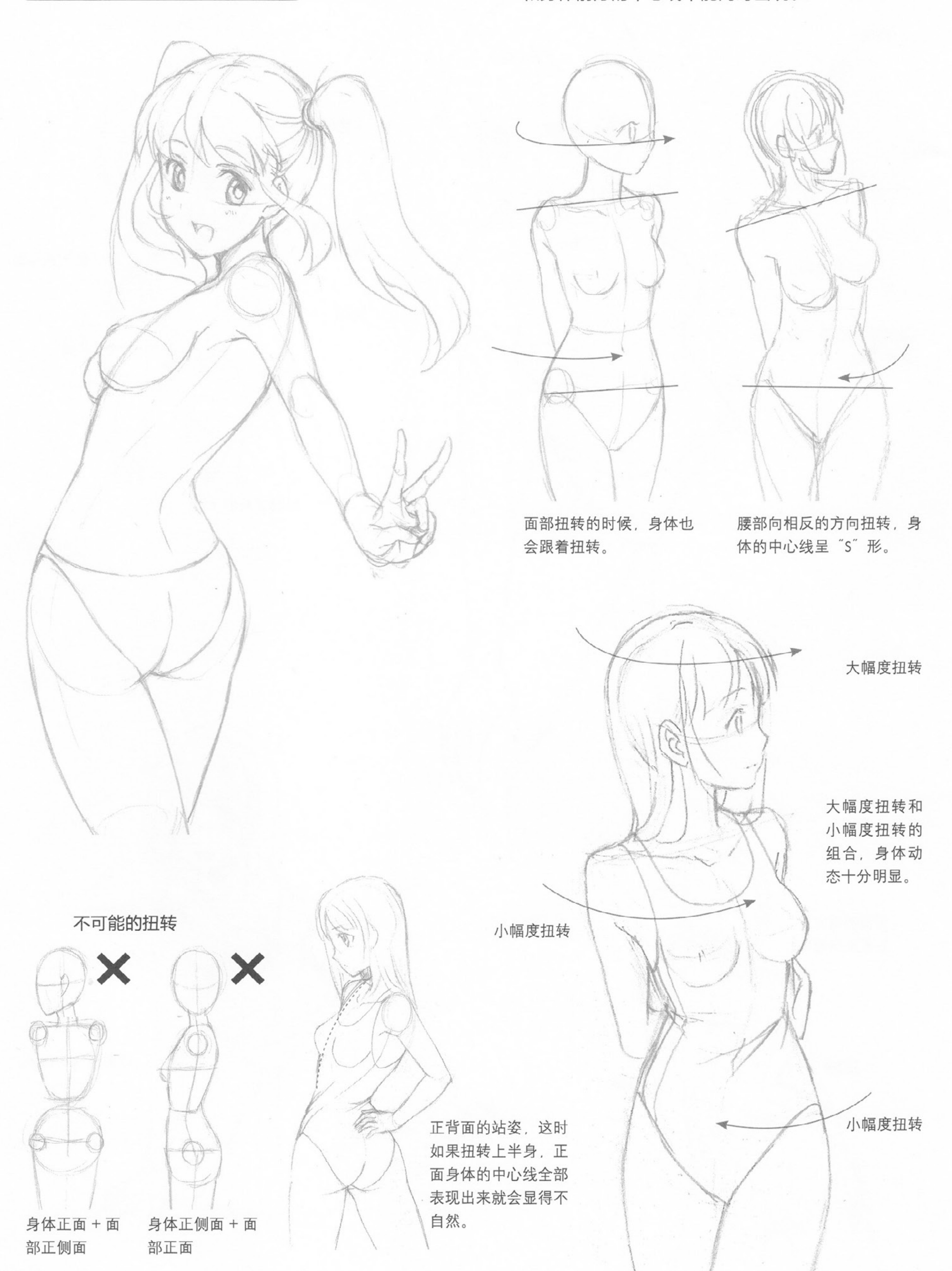
⑥画出肌肉轮廓。

⑦画出肌肉以后的样子。

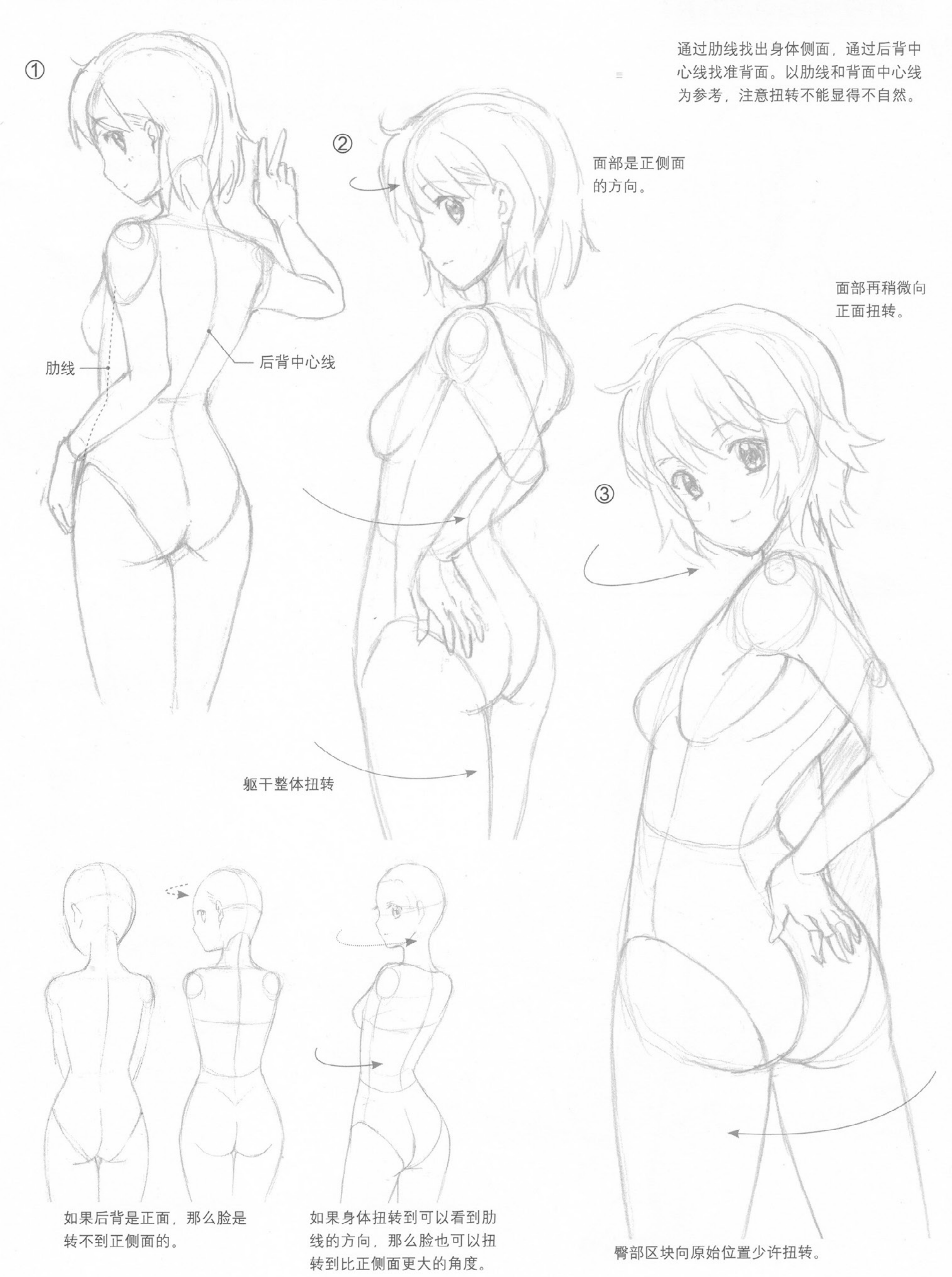

前倾的扭转
画出框架草图，找准肩线的倾斜角度，以及肩线和骨盆线的关系。
肩线
骨盆线
向前倾的姿势，骨盆线是水平的。
上胸部区块
上胸部区块的底面
躯干的上面
拉伸
压缩
臀部区块的上面
背面的情况与正面大致相同。
压缩
拉伸
双膝跪地的样子。

## 扭转 回身的动作

改变上胸部和臀部区块的方向。但注意后背中心线和身体前方的中心线不能同时出现。

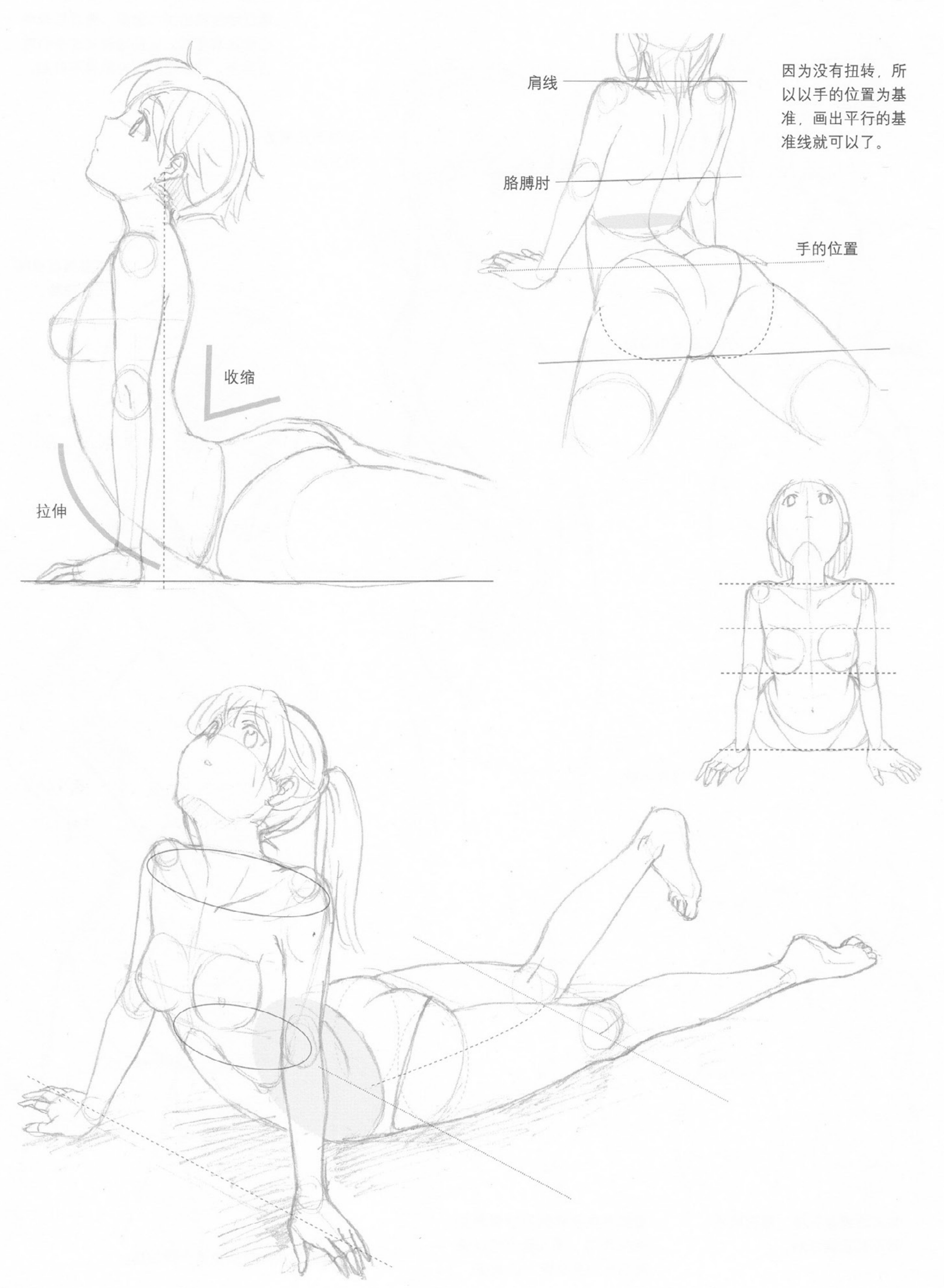


## ● 面部・躯干・臀部区块稍微扭转营造回眸的动态



## 反向弯曲的动作

看一下腹部的拉伸以及后腰收缩的姿势。



## 蜷缩的动态

后背用圆滑的曲线来表现。



# 画出美腿

## 找准腿线

同一人物的腿部，如果观察的角度或人物的动作不同，不仅腿部的粗细会改变，而且外轮廓也会改变。

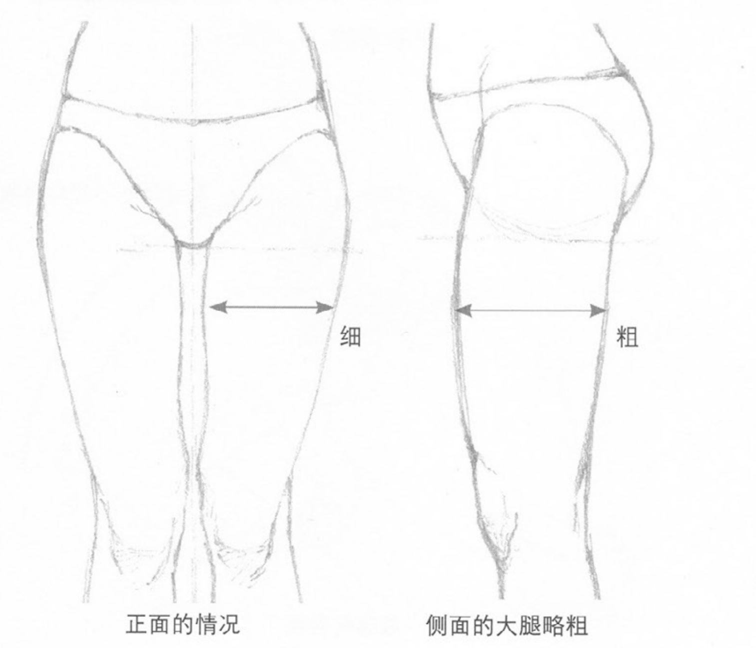
了解一下腿部名称和肌肉的状况。

大腿根部关节
大腿内侧
大腿外侧
膝盖
小腿肚
胫骨
脚腕

腿部骨骼与肌肉的关系。内侧的肉更厚。

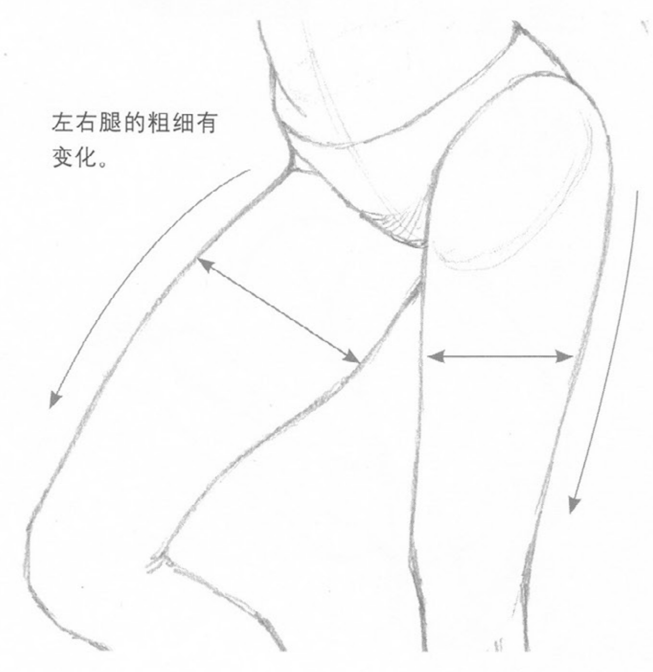
前面的肉比较薄
后面的肉比较厚
胫骨
小腿肚

### ● 大腿的粗细

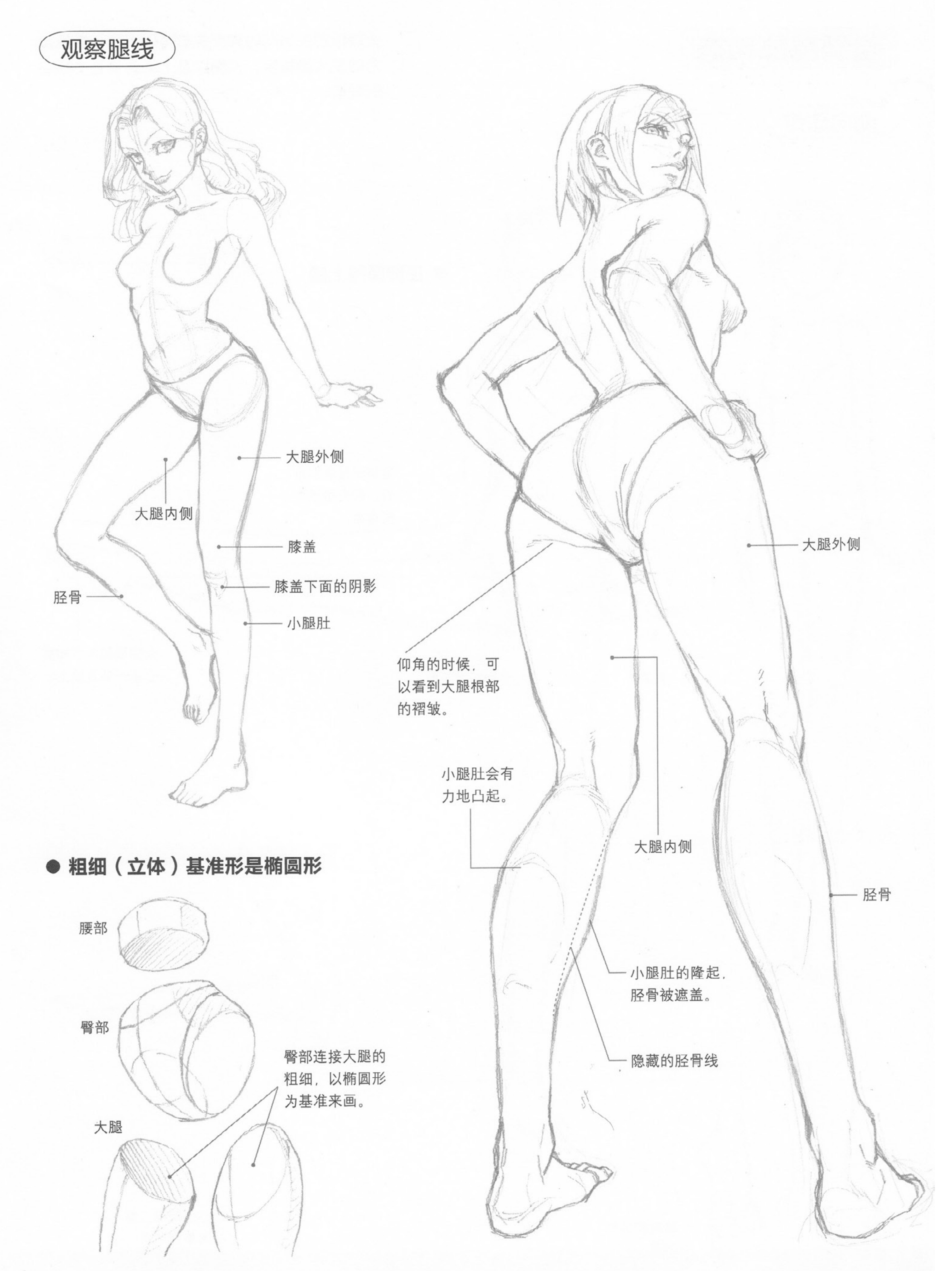



正面的情况

侧面的大腿略粗



## 观察腿线

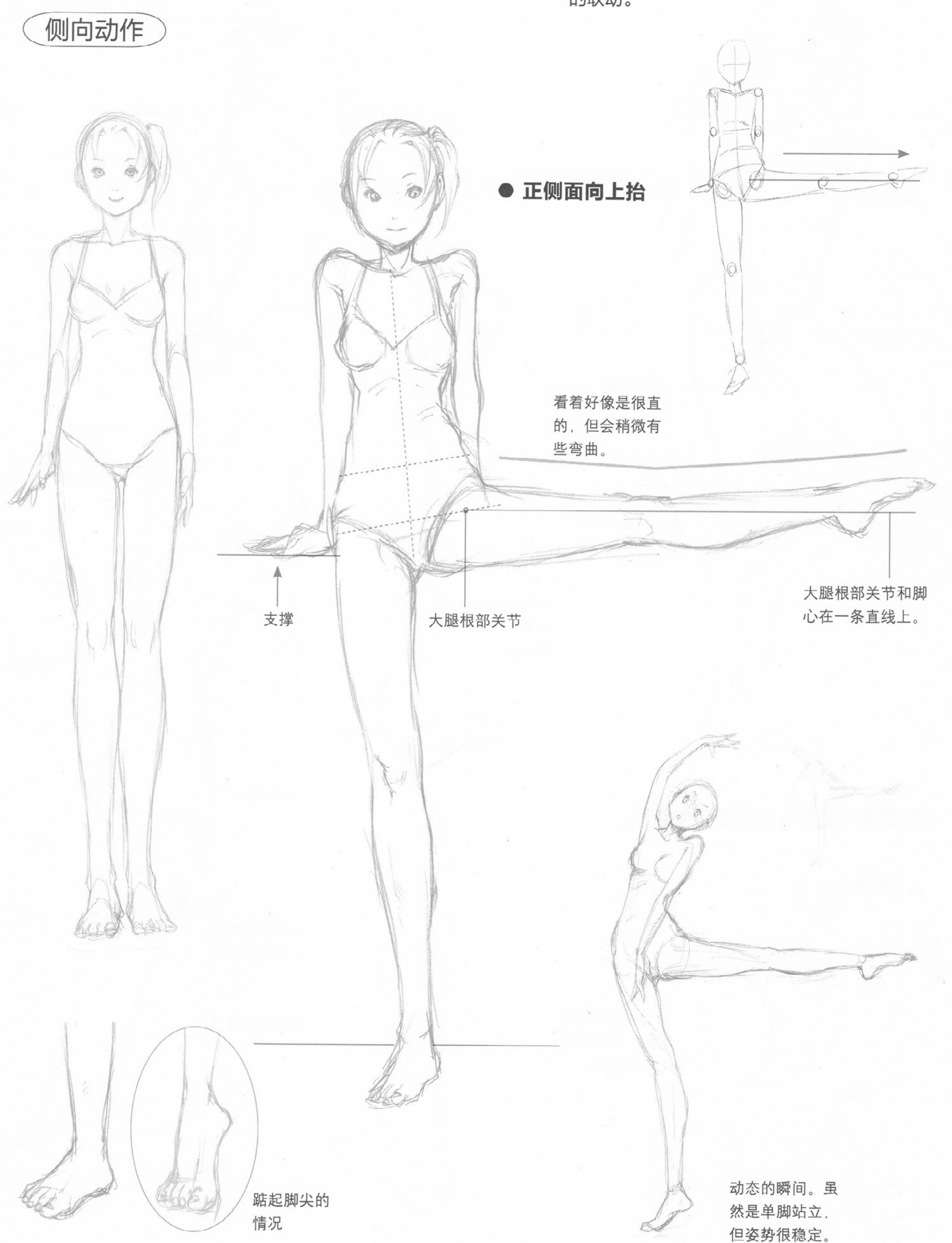


大腿外侧
大腿内侧
膝盖
胫骨
膝盖下面的阴影
小腿肚
粗细（立体）基准形是椭圆形
腰部
臀部
臀部连接大腿的粗细，以椭圆形为基准来画。
大腿
大腿外侧
仰角的时候，可以看到大腿根部的褶皱。
小腿肚会有力地凸起。
大腿内侧
胫骨
小腿肚的隆起，胫骨被遮盖。
隐藏的胫骨线

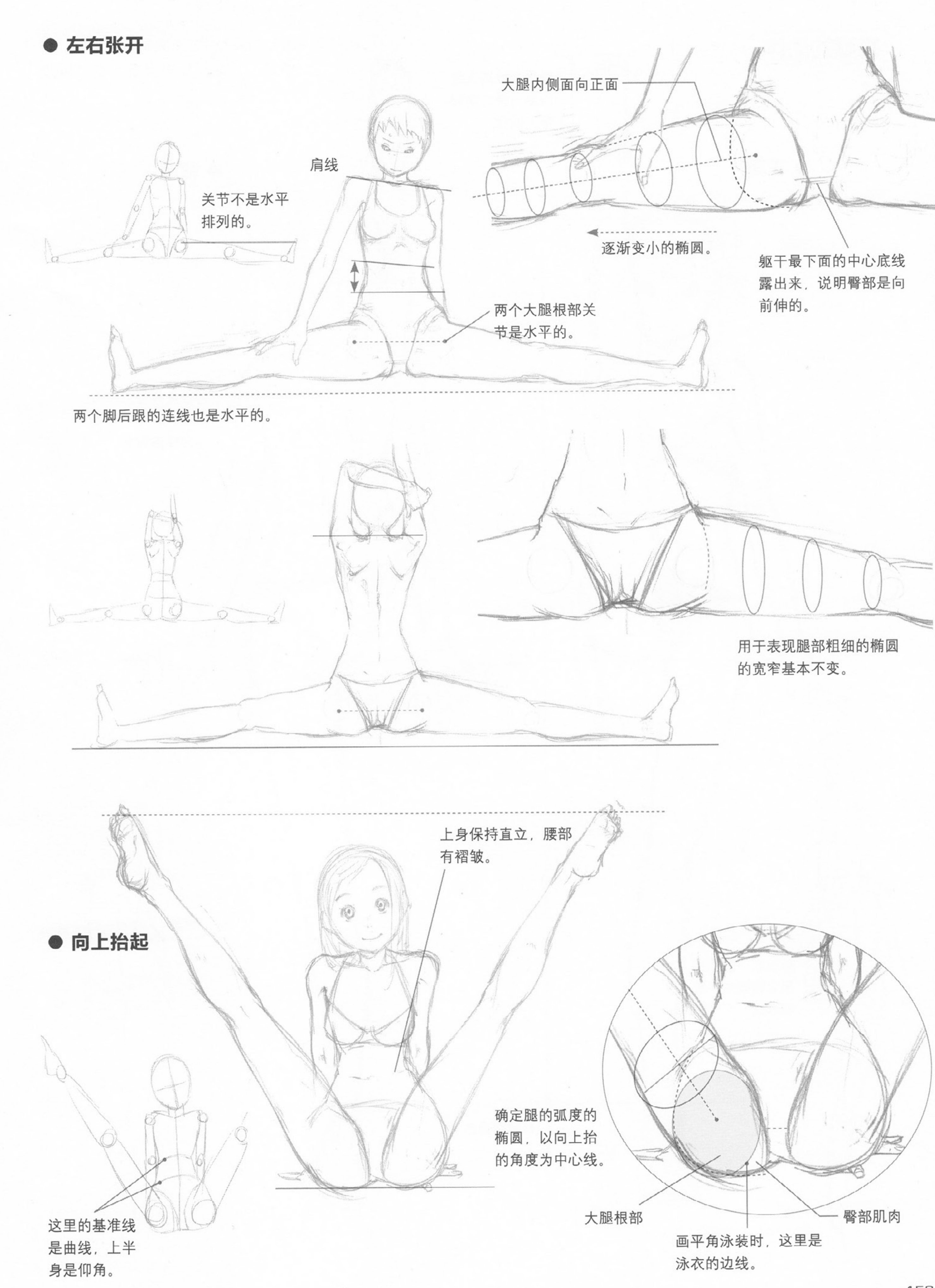
## 绘制腿部动态

### 侧向动作

大腿根部关节动时脚部关节可以不动。最初发力的是大腿根部，但腰以及上半身会有小幅度的联动。



## ● 左右张开

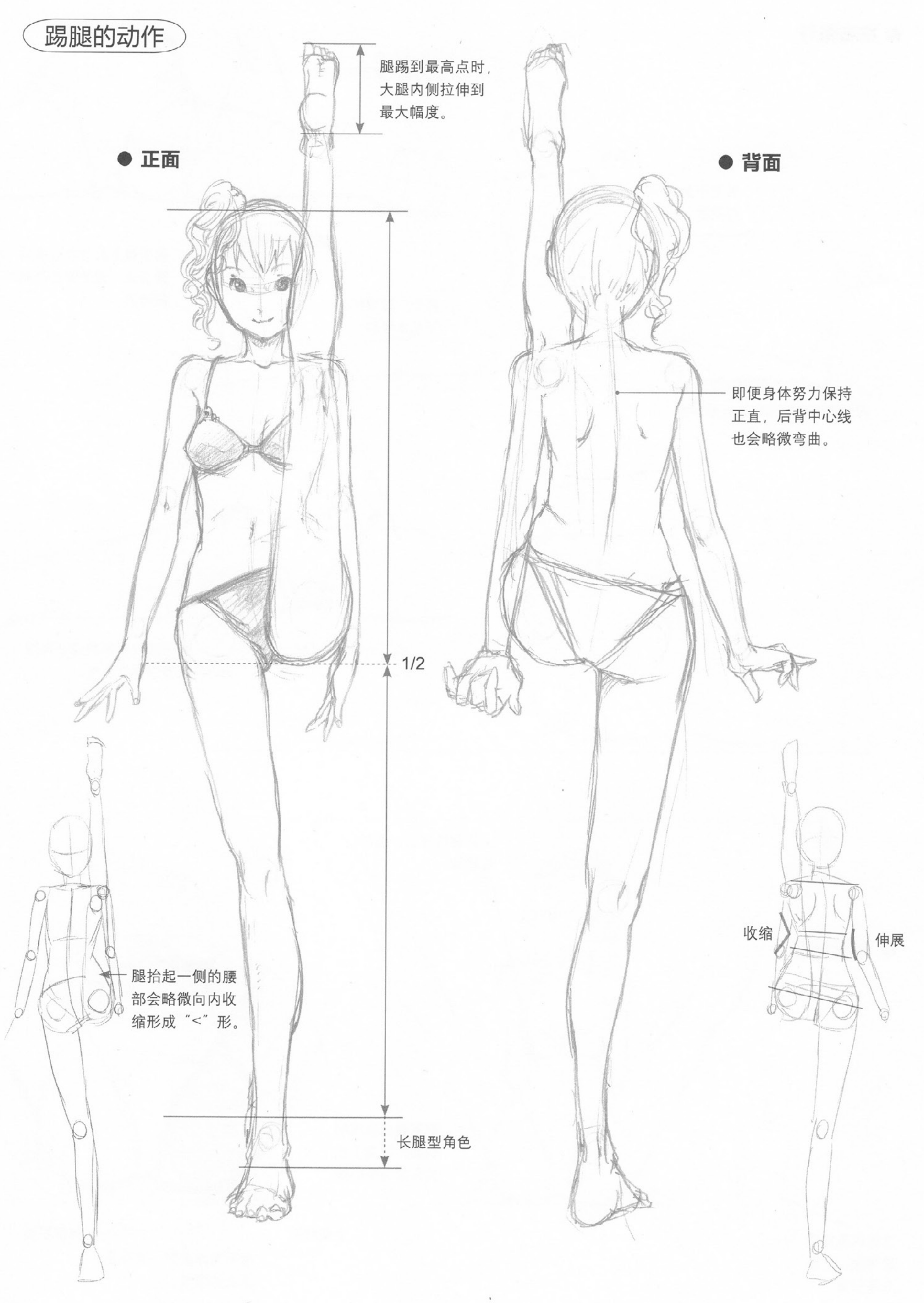


大腿内侧面向正面
肩线
关节不是水平
排列的。
逐渐变小的椭圆。
躯干最下面的中心底线
露出来，说明臀部是向
前伸的。
两个大腿根部关
节是水平的。
两个脚后跟的连线也是水平的。
用于表现腿部粗细的椭圆
的宽窄基本不变。
上身保持直立，腰部
有褶皱。

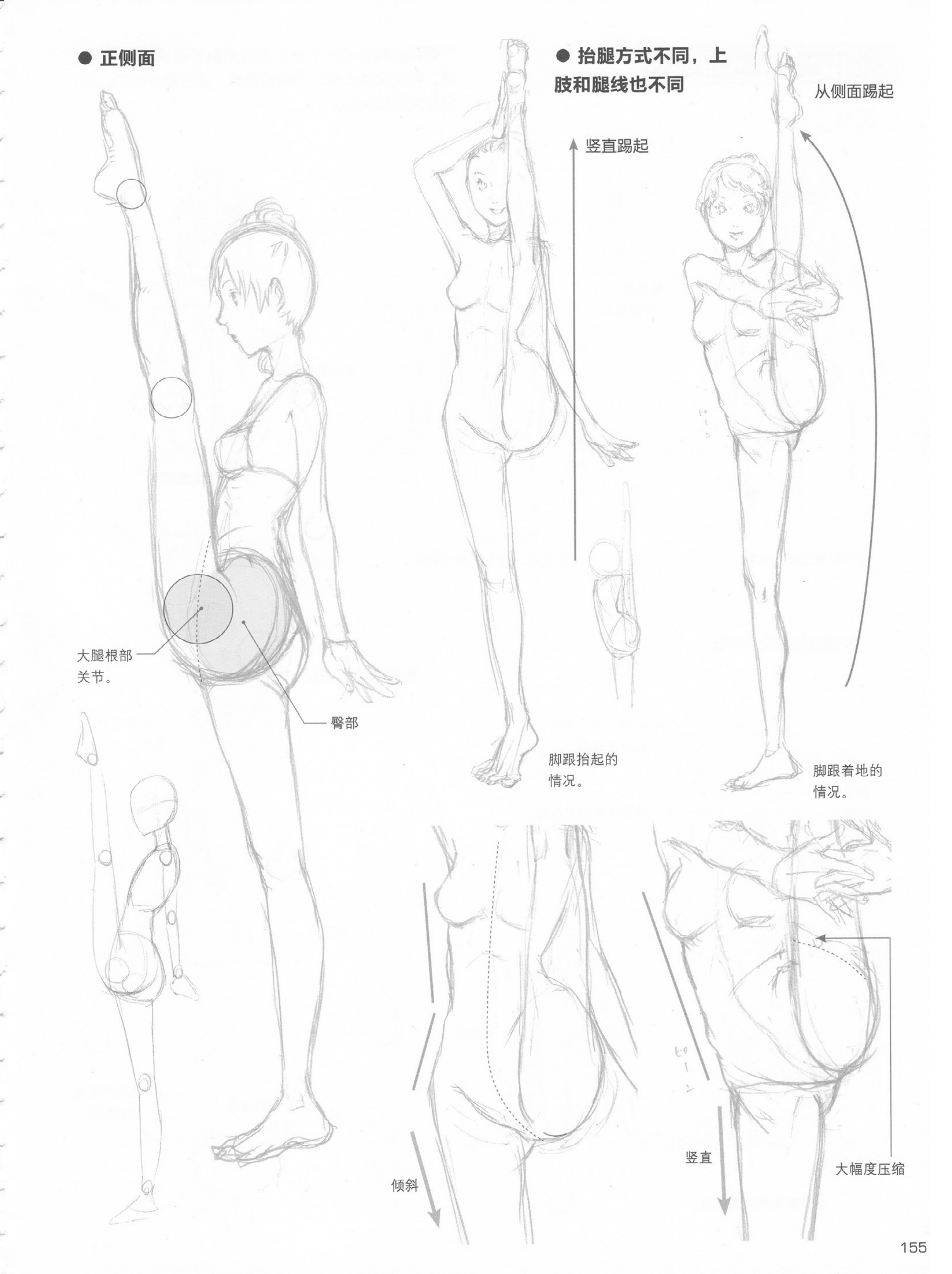

## ● 向上抬起


确定腿的弧度的
椭圆，以向上抬
的角度为中心线。
这里的基准线
是曲线，上半
身是仰角。
大腿根部
臀部肌肉
画平角泳装时，这里是
泳衣的边线。

## 踢腿的动作



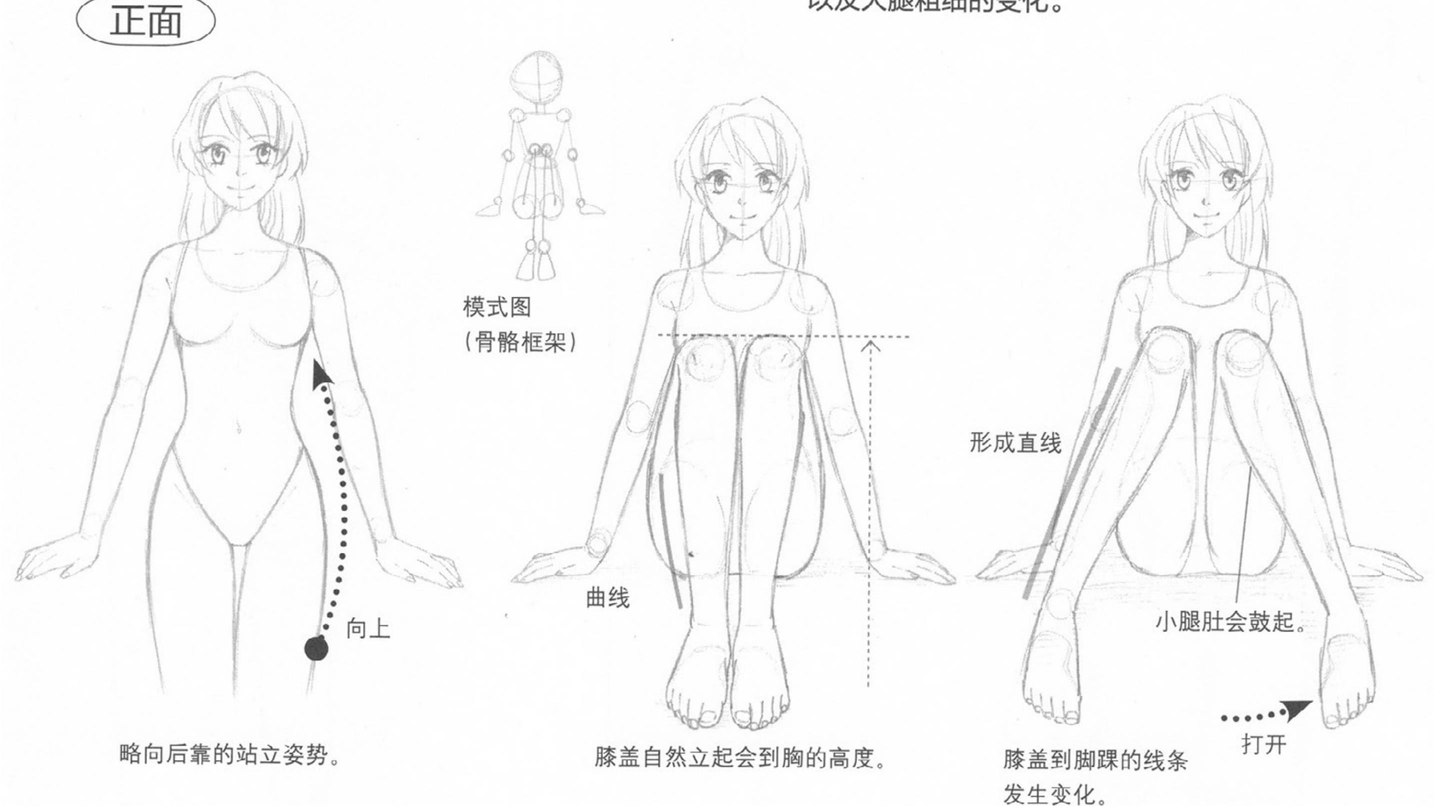
腿踢到最高点时，大腿内侧拉伸到最大幅度。
● 正面
● 背面
即便身体努力保持正直，后背中心线也会略微弯曲。
1/2
腿抬起一侧的腰部会略微向内收缩形成“<”形。
长腿型角色
收缩
伸展


● 正侧面
大腿根部
关节。
臀部
● 抬腿方式不同，上
肢和腿线也不同
竖直踢起
从侧面踢起
脚跟抬起的
情况。
脚跟着地的
情况。
倾斜
竖直
大幅度压缩

# 坐下时腿部的表现

下面我们再介绍一下画坐着时的腿部需要注意哪些问题。可以先画出模式图确定姿势，要注意膝盖的位置，以及大腿粗细的变化。

## 正面




略向后靠的站立姿势。

膝盖自然立起会到胸的高度。

膝盖到脚踝的线条发生变化。

### 膝盖立起坐着的姿势

臀部区块的边界线向上弯曲。

躯干底面中线。

臀部区块向前延伸。

膝盖的位置

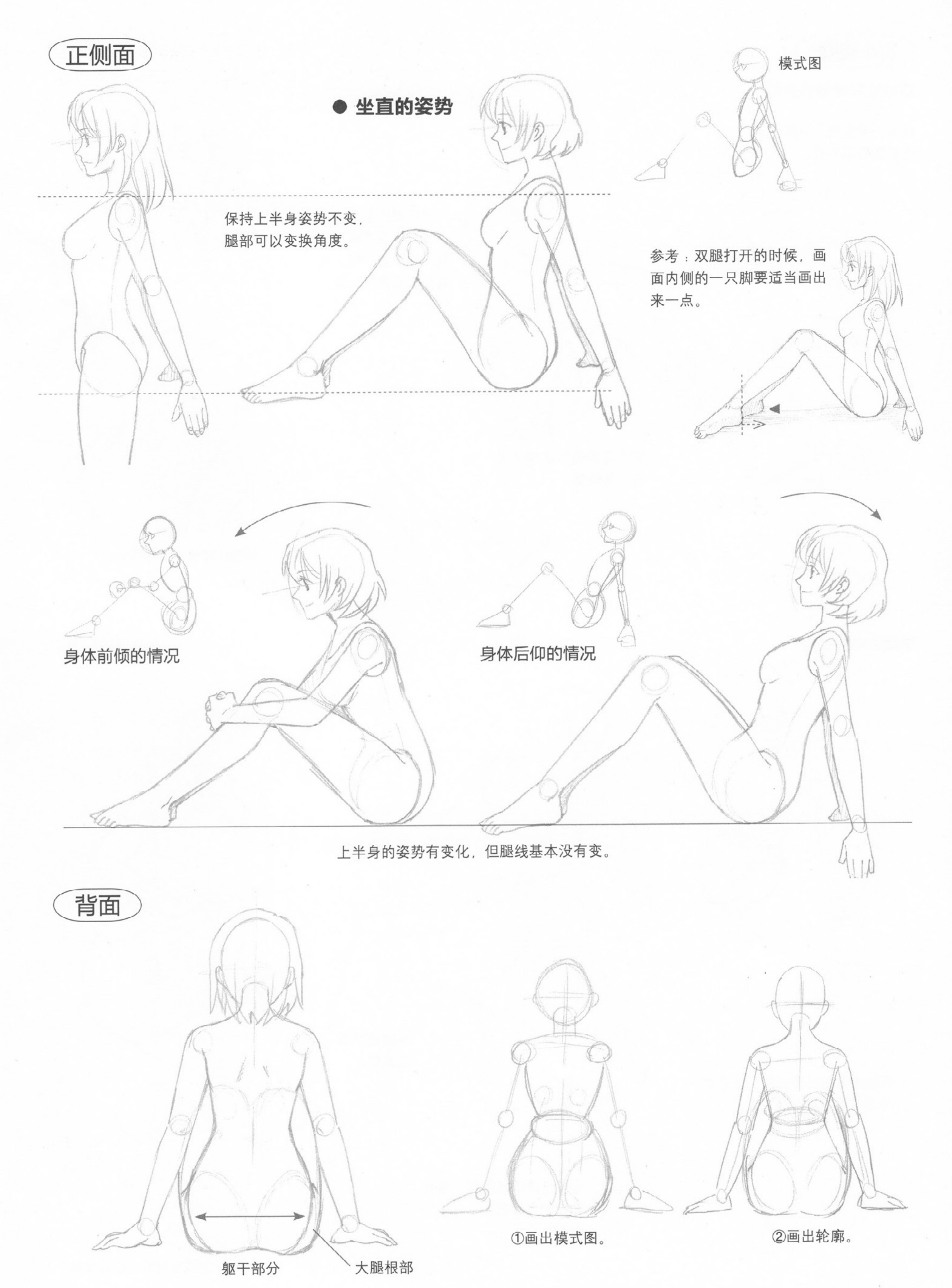
找准膝盖的位置来画。

### 膝盖打开的情况

上半身略向后仰。

大腿根部的基准圆。

在圆的基础上拉出腿线。


正侧面
模式图
● 坐直的姿势
保持上半身姿势不变，
腿部可以变换角度。
参考：双腿打开的时候，画
面内侧的一只脚要适当画出
来一点。
身体前倾的情况
身体后仰的情况
上半身的姿势有变化，但腿线基本没有变。
背面
①画出模式图。
②画出轮廓。
躯干部分
大腿根部

## 3/4 侧面

### 双膝立起坐着的姿势



肩线、骨盆线、两膝连接线基本平行。

①画出姿势的模式图。

大腿根部的基准线。如果穿着内衣或者泳装，就是边界线。左右高度要保持一致。

②在模式图的基础上画出人体轮廓。

③画出细节，修饰线条。

### 单膝跪地的姿势

①画出姿势的模式图，注意躯干及其与大腿的连接处。

膝盖是圆形的。

将胫骨线画成直线。

②画出身体的轮廓，增强人体的立体感。

③描绘细节，修饰线条。

向后仰一条腿抬起的姿势

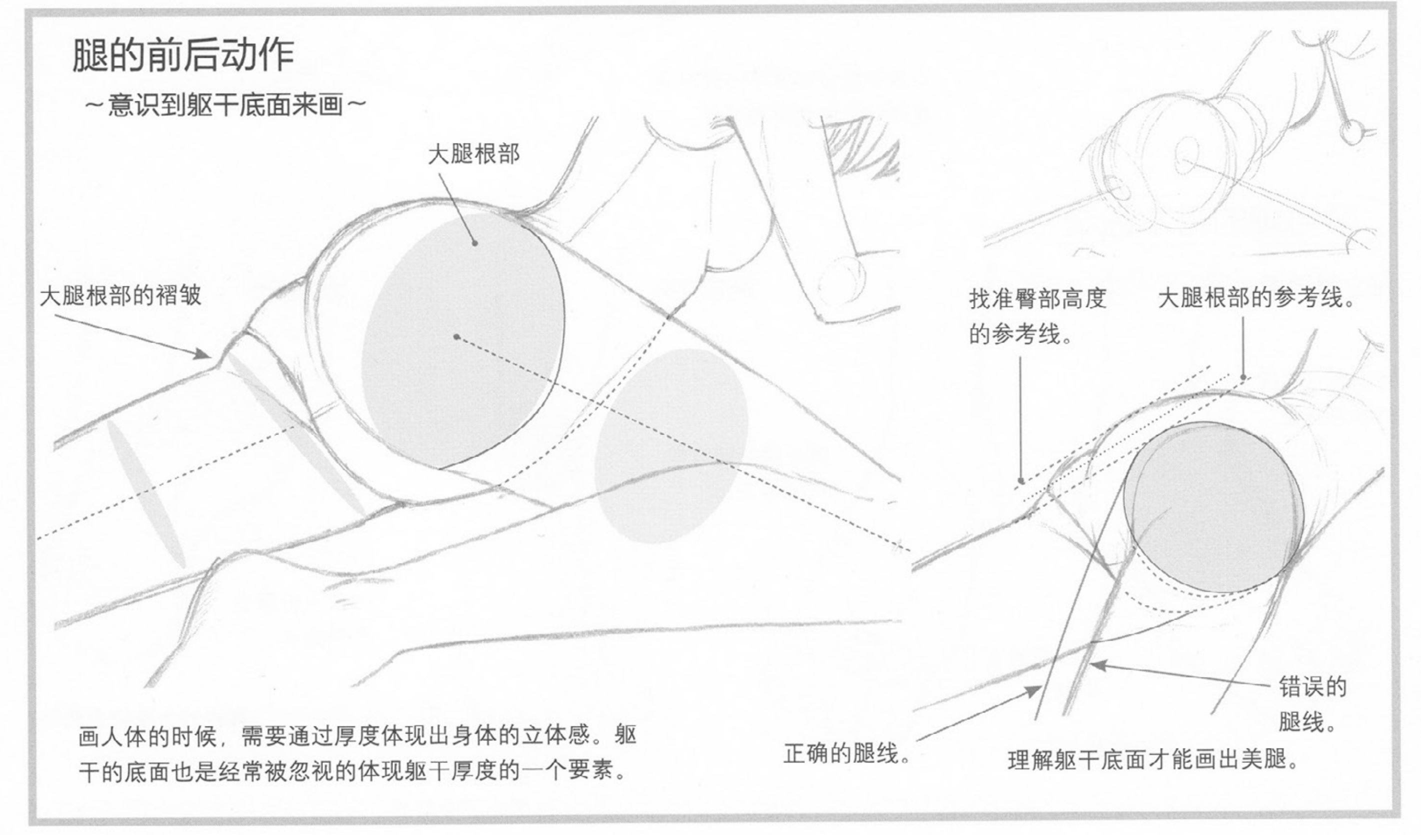
①画出姿势的模式图。

②画出人体轮廓。这时很容易画错腿线，所以画的时候可以按照画长筒袜的感觉画出作为基准的椭圆，这样画起来会更加顺利。

③修饰线条，完成绘制。

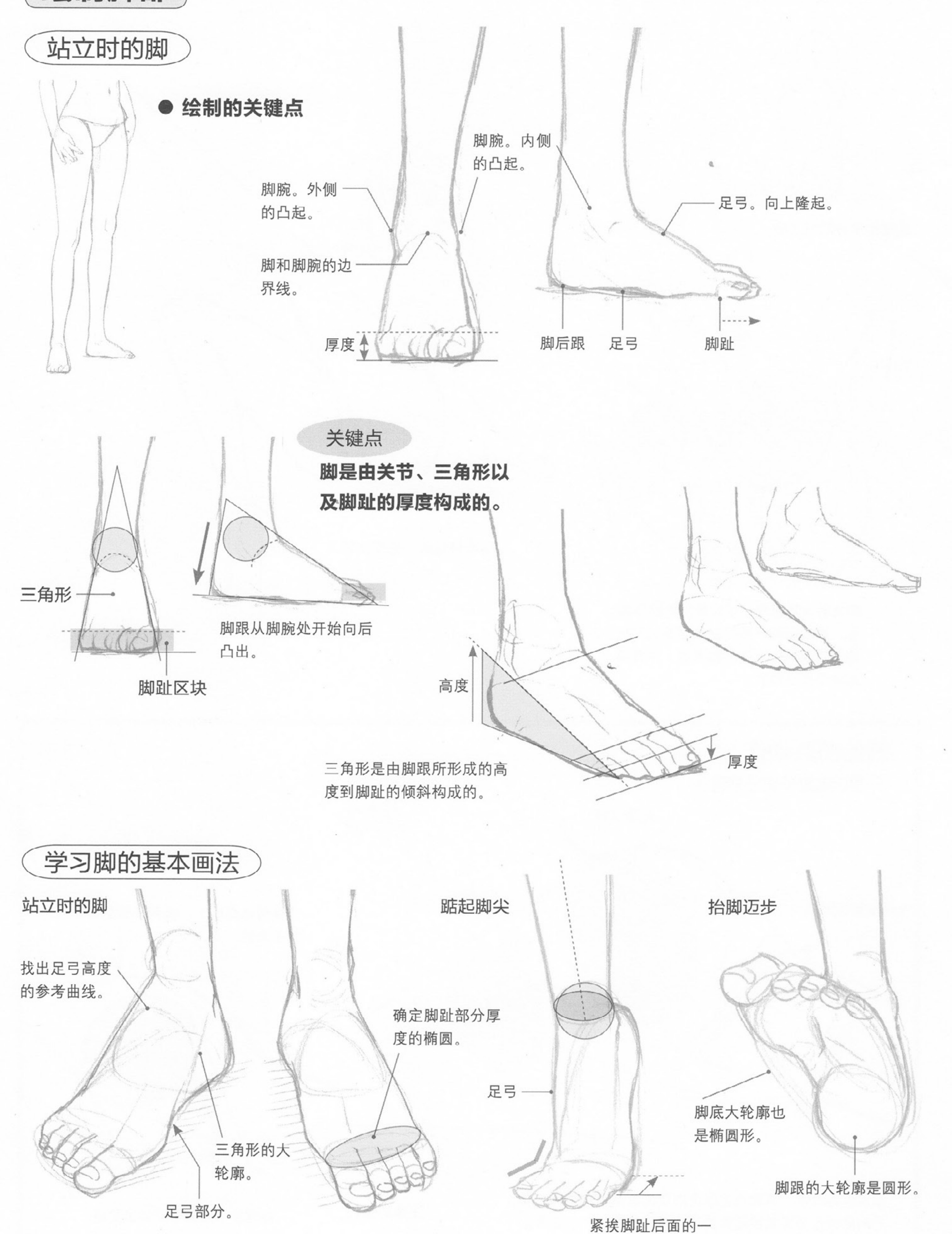
## 腿的前后动作

~意识到躯干底面来画~




画人体的时候，需要通过厚度体现出身体的立体感。躯干的底面也是经常被忽视的体现躯干厚度的一个要素。

理解躯干底面才能画出美腿。



绘制脚部
找准三角形与脚趾区块。
站立时的脚
● 绘制的关键点
脚腕。内侧
的凸起。
脚腕。外侧
的凸起。
足弓。向上隆起。
脚和脚腕的边
界线。
厚度
脚后跟
足弓
脚趾
关键点
脚是由关节、三角形以
及脚趾的厚度构成的。
三角形
脚跟从脚腕处开始向后
凸出。
脚趾区块
高度
厚度
三角形是由脚跟所形成的高
度到脚趾的倾斜构成的。
学习脚的基本画法
站立时的脚
踮起脚尖
抬脚迈步
找出足弓高度
的参考曲线。
确定脚趾部分厚
度的椭圆。
足弓
脚底大轮廓也
是椭圆形。
三角形的大
轮廓。
足弓部分。
脚跟的大轮廓是圆形。
紧挨脚趾后面的一
节也不会抬起。

## 不同站立姿态的脚

脚跟并拢的站姿

脚跟抬起的站姿

行走时脚的背面

弯曲的曲线

大踏步前进时的脚

强调足弓弯曲的曲线。

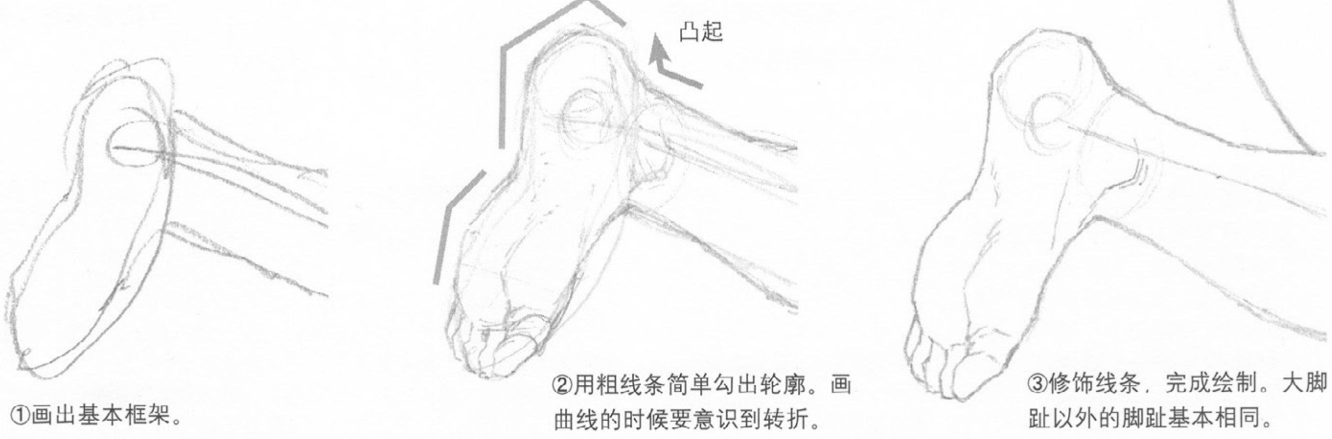
虽然是同样的角度，但……

没有刻意强调脚踝的凸起。

强调女性柔美特性的脚。

强调脚踝的凸起。体现出骨骼的轮廓，增强存在感。

脚底




①画出基本框架。

②用粗线条简单勾出轮廓。画曲线的时候要意识到转折。

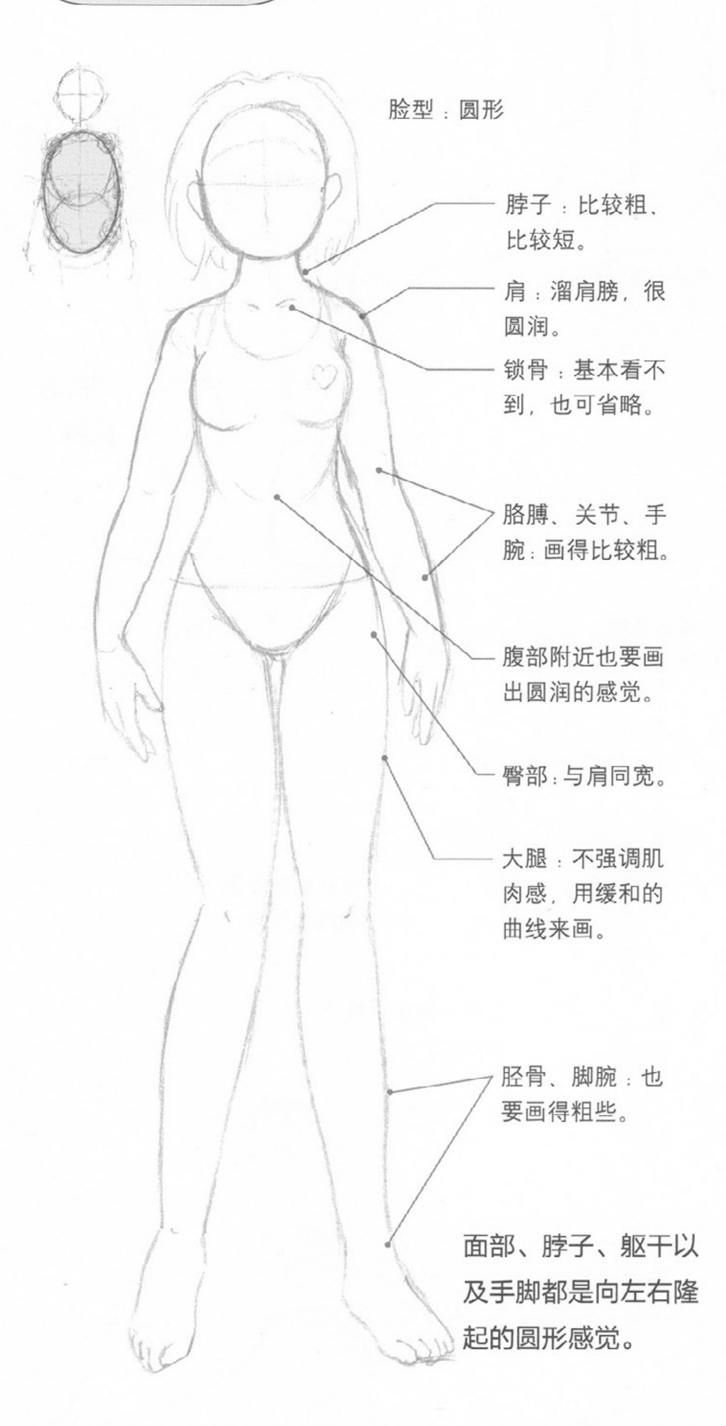
③修饰线条，完成绘制。大脚趾以外的脚趾基本相同。

# 四种体型

根据骨骼和肌肉表现方式的不同，可以将角色的体型分为四类。不同体型体现人物不同的性格倾向和行为模式。漫画中的各种角色基本都是由这四种体型变化组合而成的。

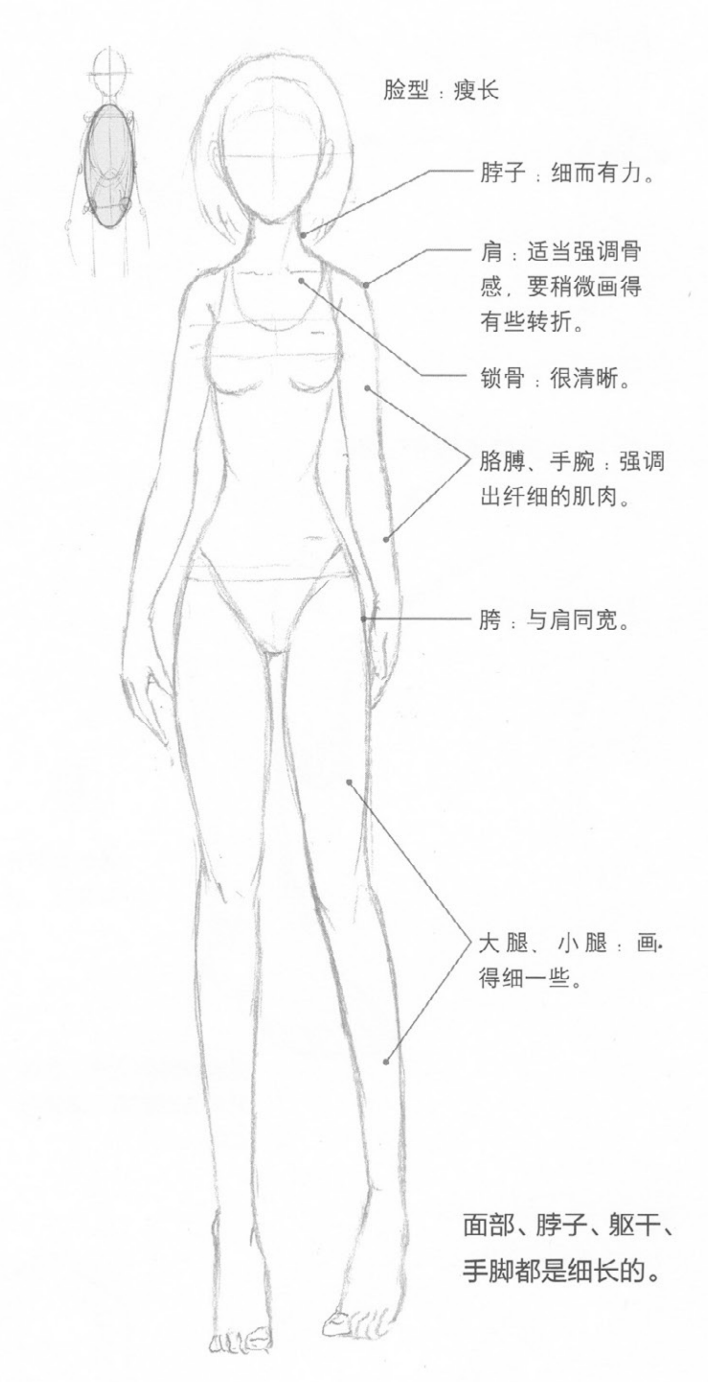
## 圆型：腹部

整体感觉很圆润。




## 瘦高型：头

整体给人瘦高的感觉。虽然看起来纤细，但脖子很有力。




**此类角色是感性型**
**是喜欢美食和聊天的感性派**

· 胖乎乎的感觉，阳光女孩。
· 感情丰富，美食和闲谈是她的最爱。
· 如果肚子饿了就会情绪低落。
· 根据自己的喜好行动，对任何事都不会想得太多，总是乐天派。
· 记忆力很好，感觉敏锐，一切跟着感觉走。
· 形象色是红色、粉色等明亮的色彩（原因就是觉得漂亮）。

**此类角色是思考型**
**稍微缺乏行动力的智慧派**

· 纤细的感觉。
· 经常沉默思考，比较容易给人留下沉闷的印象。
· 思考很有逻辑性，做事很有计划性，想象力非常丰富，但通常什么都想清楚了就算了，经常不了了之。
· 拥有谋士（现实主义）和梦想家（理想主义）两种极端特质。
· 没有形象色（如果说理由，就是喜欢这样）。

●基于野口整体创始人野口晴哉的体癖论，将漫画中角色设计及表现进行视觉化分类，使其更加容易理解和应用。

## 倒三角型：肩

运动员的感觉。

脸型：下巴呈三角形

脖子：筋肉感觉很强，画出脖筋。

锁骨：骨骼粗壮，要清晰表现。

肩：强壮的肩膀，肌肉感较强。

胳膊：强调肌肉感。

手腕、胳膊肘：线条会向内收紧。

臀部：比肩要窄。

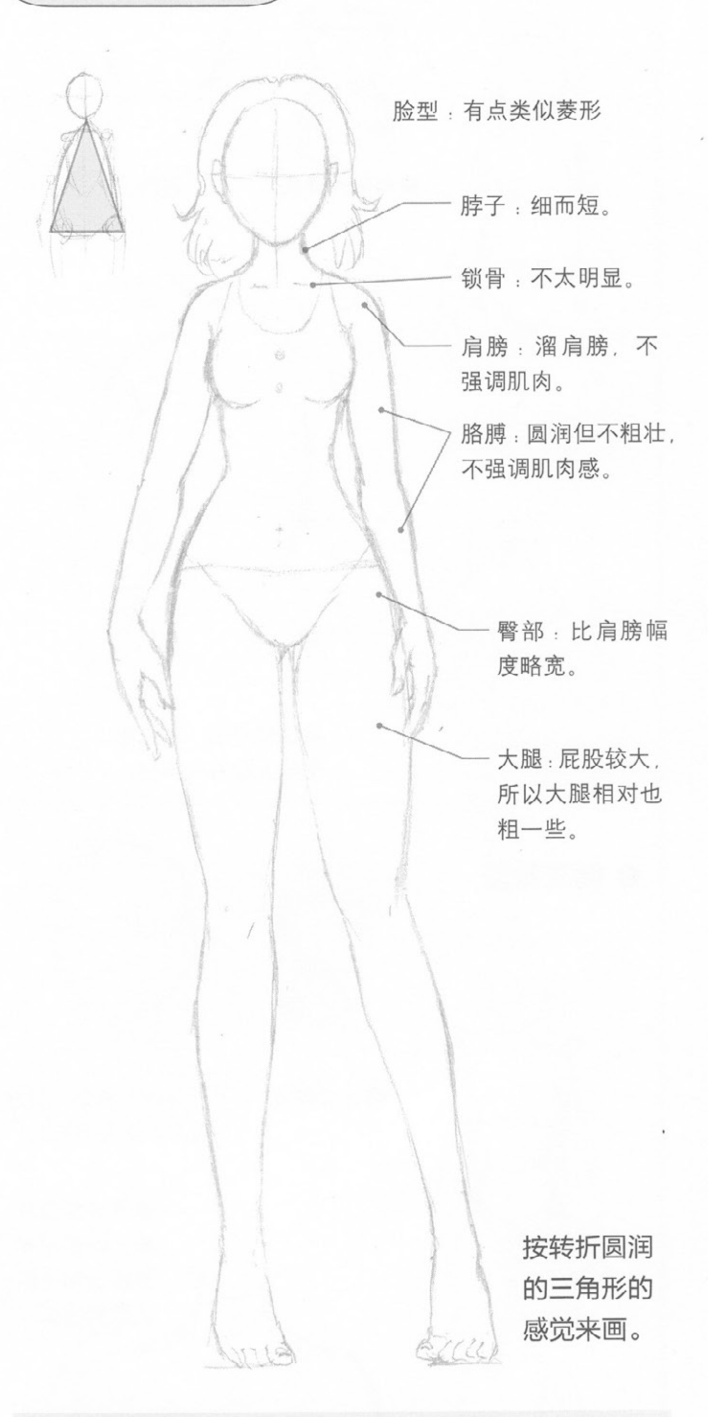
大腿：强调肌肉，膝盖的线条收紧，腿线起伏较大。

膝盖：强调出骨骼的轮廓，这样看起来很像运动员。

**面部和身体都呈倒三角形，画的时候注意肌肉的起伏。**

## 三角型：臀部

臀部宽度超过肩宽。




**此类角色是好动型**
**理性思考的行动派**

- 肩幅很宽，臀部较窄的倒三角形的感觉。
- 呼吸系统发达，运动能力很强。
- 理论上分析行动理由以及行动得失，明确目标后就会行动。
- 虽然也有多愁善感的一面，但对他人的心情无法感同身受，给人冷酷的感觉。
- 没有形象色（根据目的来选择）。

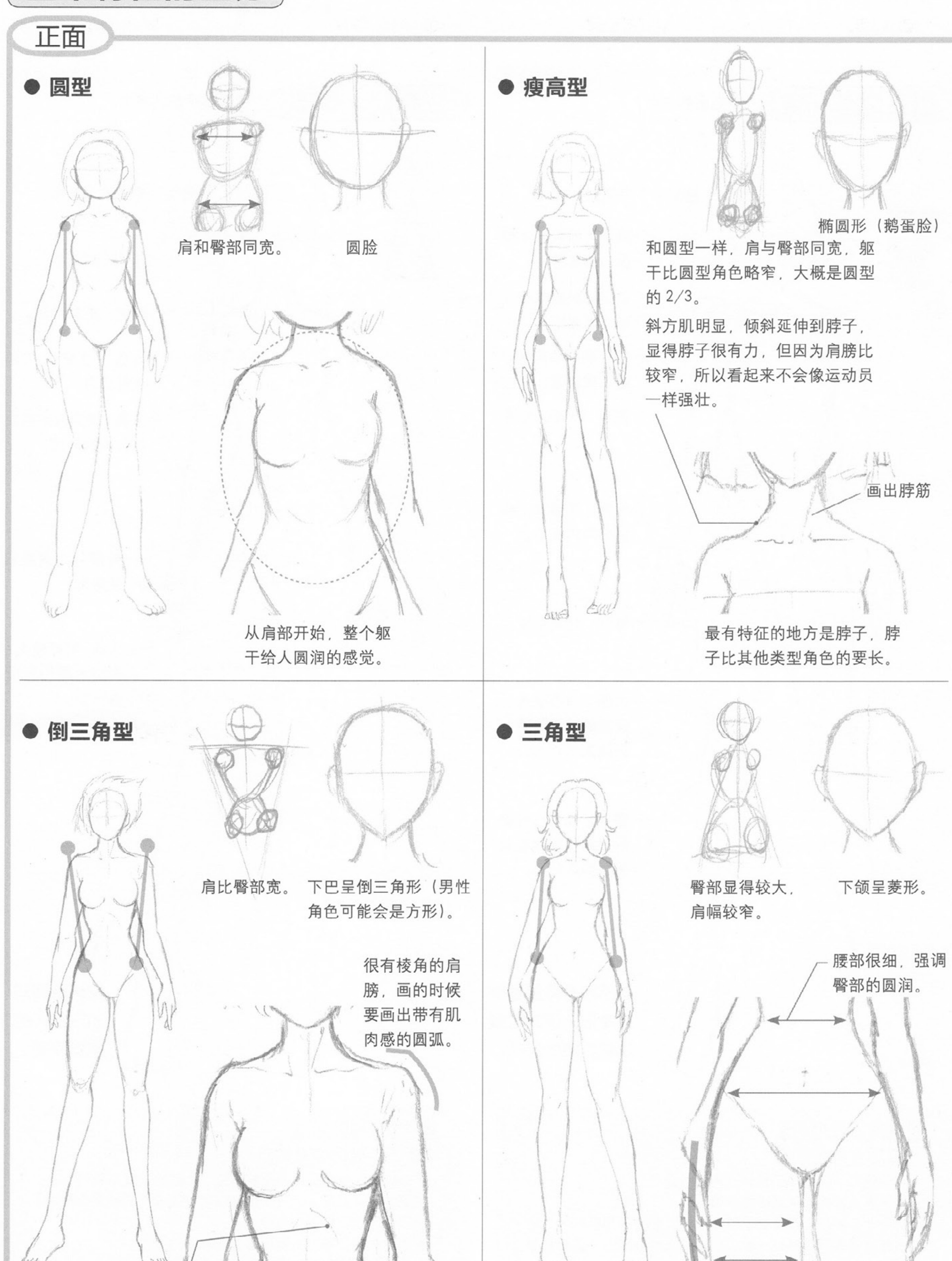
**此类角色是激情型**
**稳重但也敏捷的直觉派**

- 臀部较宽，身体呈三角形的感觉，大腿的长度相对较长。
- 感觉很沉稳持重，但只要情绪到位，或者已经确定的事情就会很快行动。精力很集中的人。
- 直觉很敏锐，不用思考也能抓住事物的本质。
- 此类型艺术家和创作者很多，纤细但具有破坏性的爆发力。
- 很会照顾人，感觉特有母性。
- 形象色是灰色或者黑色（随直觉而动）。

# 基本特征的区分

把握各类型角色体形的特征。

## 正面



## 正侧面

● **圆型**

肩很圆，延伸下去胳膊宽幅相同。

胸部也很圆润

缓和的弧线

大腿的线条相对较直。

膝盖也是圆的

● **瘦高型**

要画得有力

画腹部的时候要考虑肋骨的形状。

有些棱角

胳膊和大腿的线条是圆型类型的细化版。

● **倒三角型**

强调肩膀。要画成带棱角的弧形。

略微有些凹陷，让腹部收紧。

凸起的弧线，强调出肌肉感。

大腿也要强调出凸起的线条。

胳膊肘和膝盖画的时候要收细。

● **三角型**

膝盖以上的大腿要长些。

## 背面

● **圆型**

后背的宽度约为臀部宽度的2/3。

● **瘦高型**

后背的宽度和臀部的宽度均为圆型的2/3。

● **倒三角型**

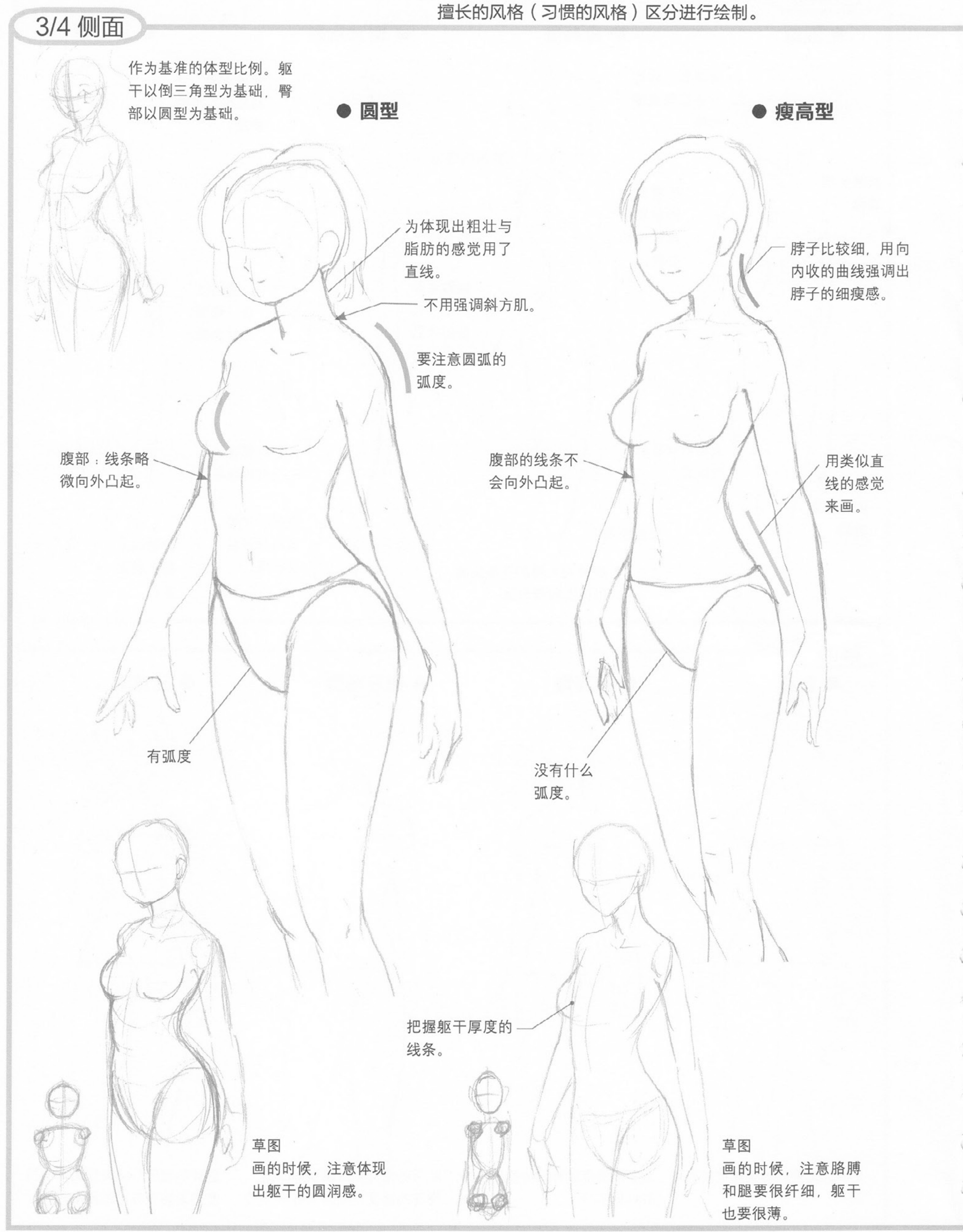
后背的宽度是瘦高型的二倍，臀部的宽度和瘦高型基本相同。

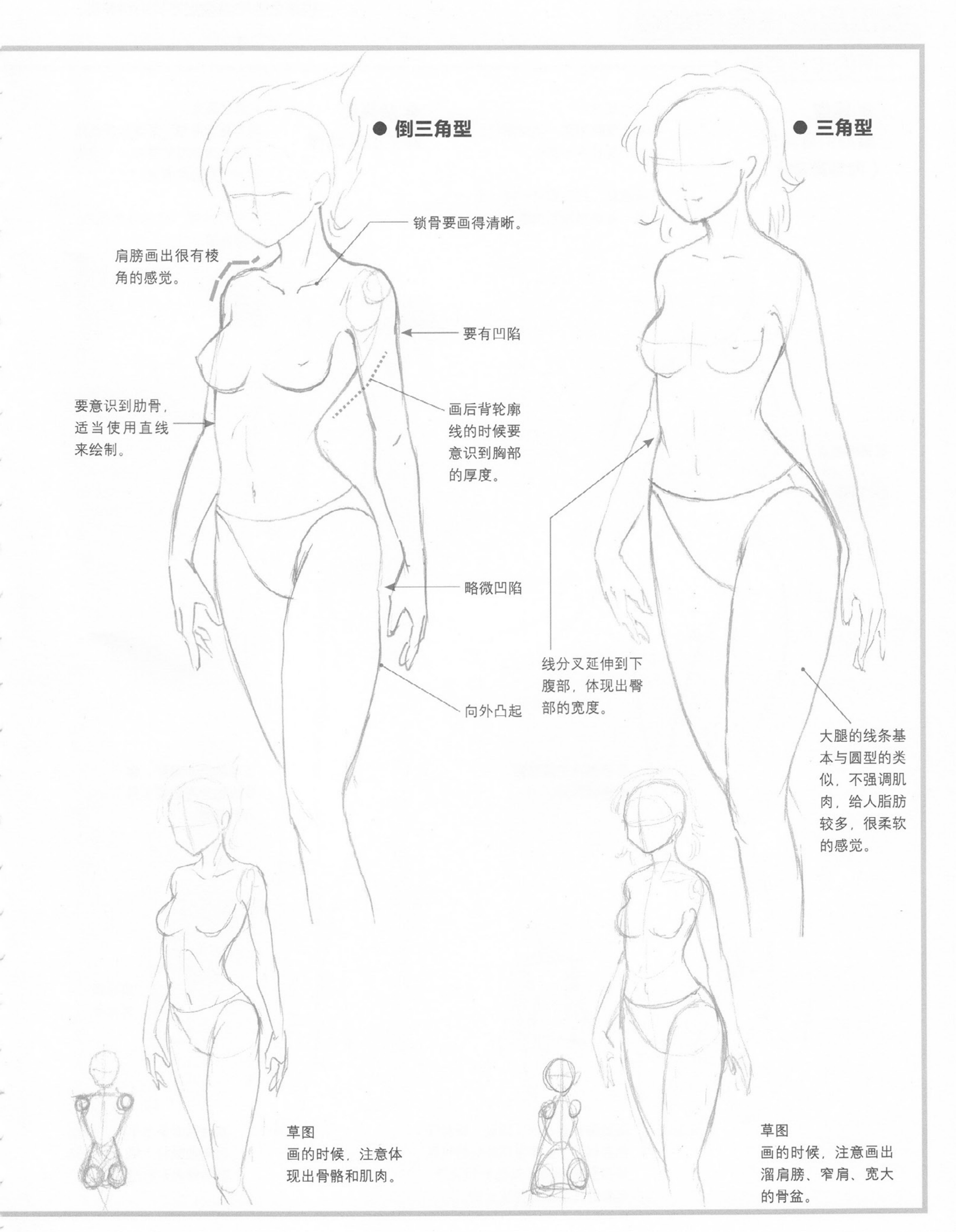
● **三角型**

后背的宽度与瘦高型基本相同，臀部的宽度与圆型基本相同。

观察设计图，学习肩部和臀部的宽度之间的关系，根据自己擅长的风格（习惯的风格）区分进行绘制。

## 3/4 侧面




● 倒三角型
锁骨要画得清晰。
肩膀画出很有棱
角的感觉。
要有凹陷
要意识到肋骨，
适当使用直线
来绘制。
画后背轮廓
线的时候要
意识到胸部
的厚度。
略微凹陷
向外凸起
草图
画的时候，注意体
现出骨骼和肌肉。
● 三角型
线分叉延伸到下
腹部，体现出臀
部的宽度。
大腿的线条基
本与圆型的类
似，不强调肌
肉，给人脂肪
较多，很柔软
的感觉。
草图
画的时候，注意画出
溜肩膀、窄肩、宽大
的骨盆。

# 画出反映性格的动态

根据角色需要确定方针后再来画。

## 不同的走路姿势

### ● 圆型
**腹部引导动作**
**（胃部带动）**

<设计理念>
基本上是很阳光、情绪明快、让人感觉快乐的角色。

双臂摆动，好像跳舞一样。画的是一条腿刚抬起的瞬间。

强调的重点

腹部

有点内八字的感觉，显得很可爱。



画走路的姿势时，肩线、骨盆线都会倾斜，在要表现轻松的气氛等需要强调身体动态的情况下，倾斜的角度要画得更大些。

### ● 瘦高型
**脖子引导动作**

<设计理念>
因为是思考型，所以即便走路也要考虑走路的理由，一边思考一边前行的感觉。

→头部前倾，颈部略微用力，小步走着。

斜方肌

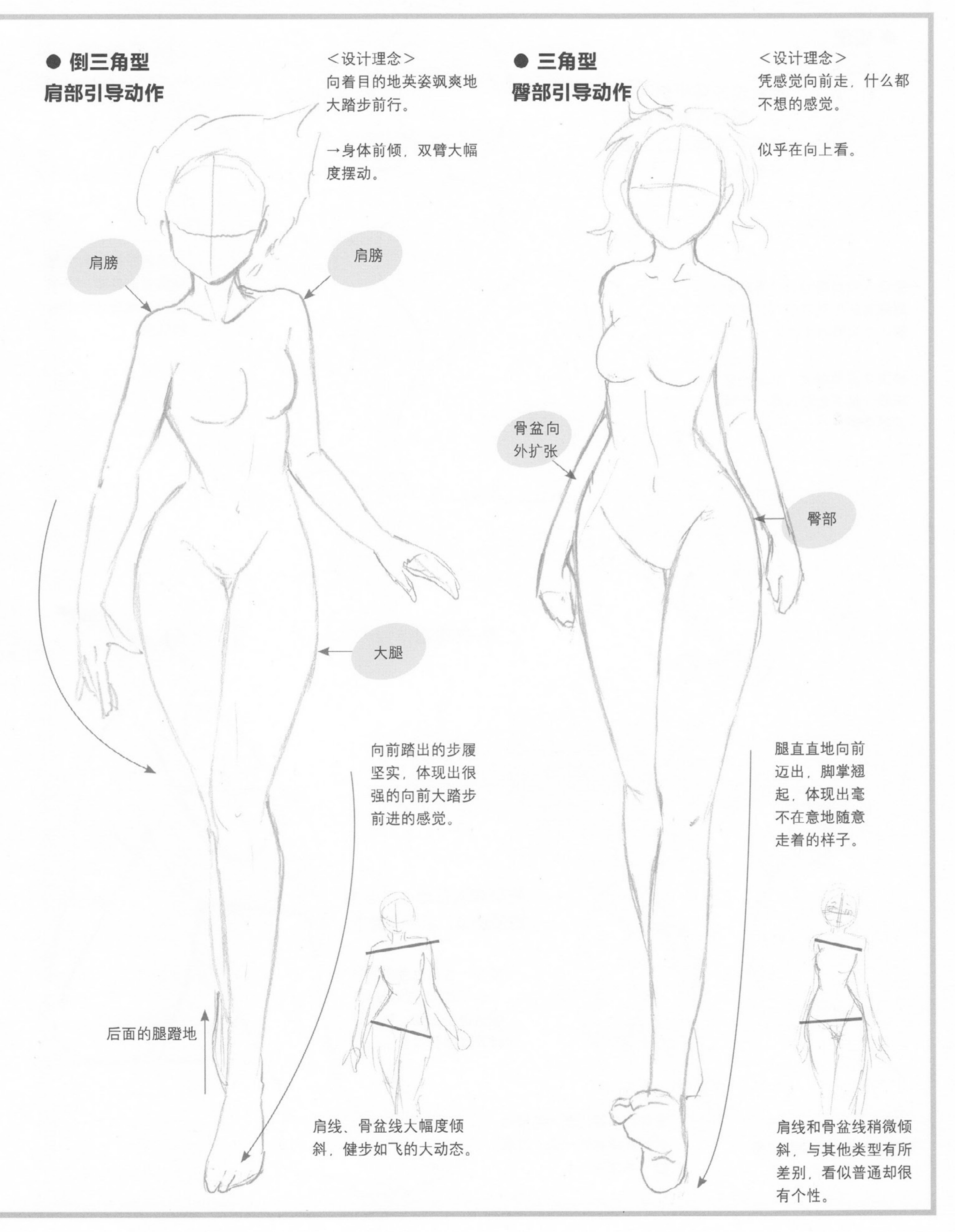
脖子

正常的迈步姿势，体现出边思考边慢步前行的感觉。

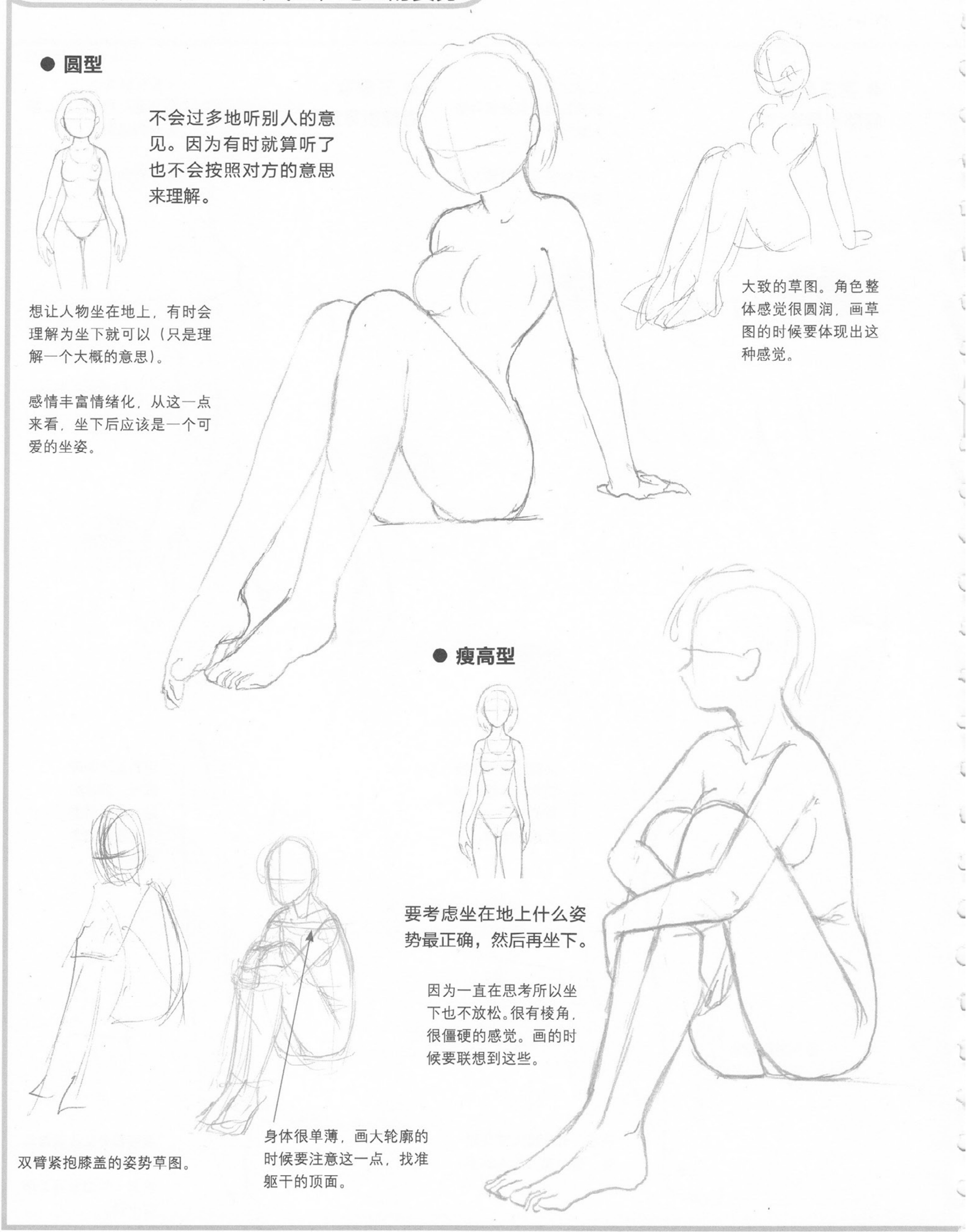


肩线基本水平

肩线基本是水平的，骨盆线略微倾斜，给人一种安静地慢慢前行的感觉。


● 倒三角型
肩部引导动作
＜设计理念＞
向着目的地英姿飒爽地大踏步前行。
→身体前倾，双臂大幅度摆动。
肩膀
肩膀
大腿
向前踏出的步履坚实，体现出很强的向前大踏步前进的感觉。
后面的腿蹬地
肩线、骨盆线大幅度倾斜，健步如飞的大动态。
● 三角型
臀部引导动作
＜设计理念＞
凭感觉向前走，什么都不想的感觉。
似乎在向上看。
骨盆向外扩张
臀部
腿直直地向前迈出，脚掌翘起，体现出毫不在意地随意走着的样子。
肩线和骨盆线稍微倾斜，与其他类型有所差别，看似普通却很有个性。

## 不同坐姿的表现——尝试坐在地上的姿势



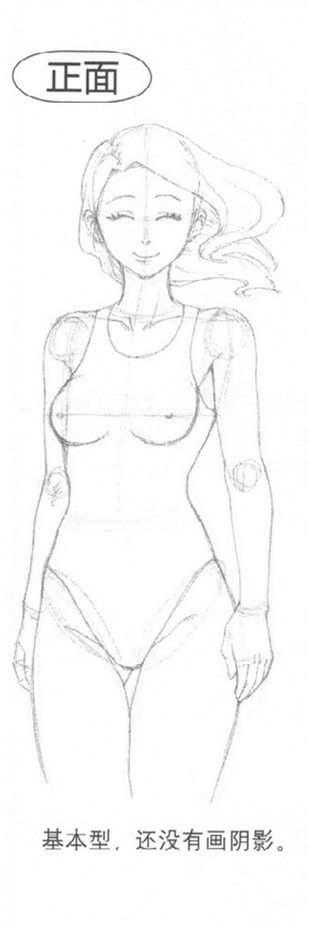

● 倒三角型
会明确自己的目的，比如这样可以挣钱、这样看起来比较帅等，然后再行动。
会想着反正只要漂亮就可以了，然后摆个好看的姿势坐下。
姿势摆得很好，健美的身姿，画躯干的时候注意臀部不要画得太大。
● 三角型
可以通过直觉了解对方的意图和目的，并灵活应对。
坐在地上的时候，直觉应该双手抱膝。这样通过直觉来进行判断或者理解，只要满足了必要条件，姿势和脚的摆放都是随意的。会根据当时的心情摆出不同姿势，或者显示一些性感的可爱。
上半身是圆型的感觉，臀部作为身体特征要画得大些。

# 绘制充满存在感和跃动感的角色

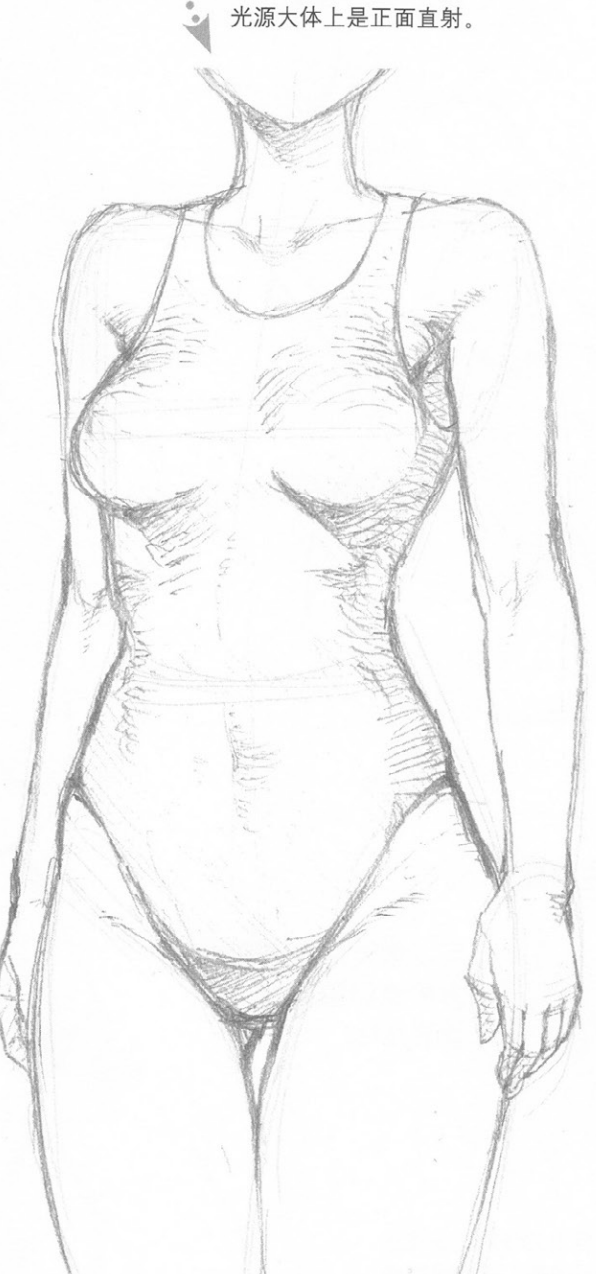
## 很有肉感的身体表现

画出阴影可以体现出身体的立体感。画的时候要先确定好光源的方向。

### 正面

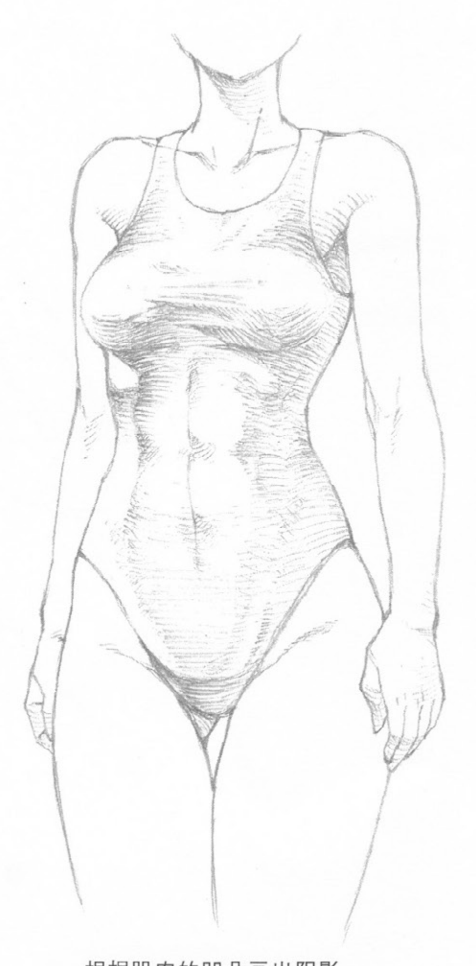


基本型，还没有画阴影。

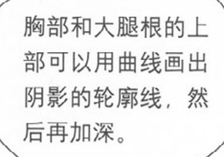


光源大体上是正面直射。

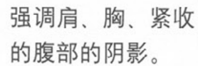
躯干的侧面、胸部下方、下腹部都要画出阴影。



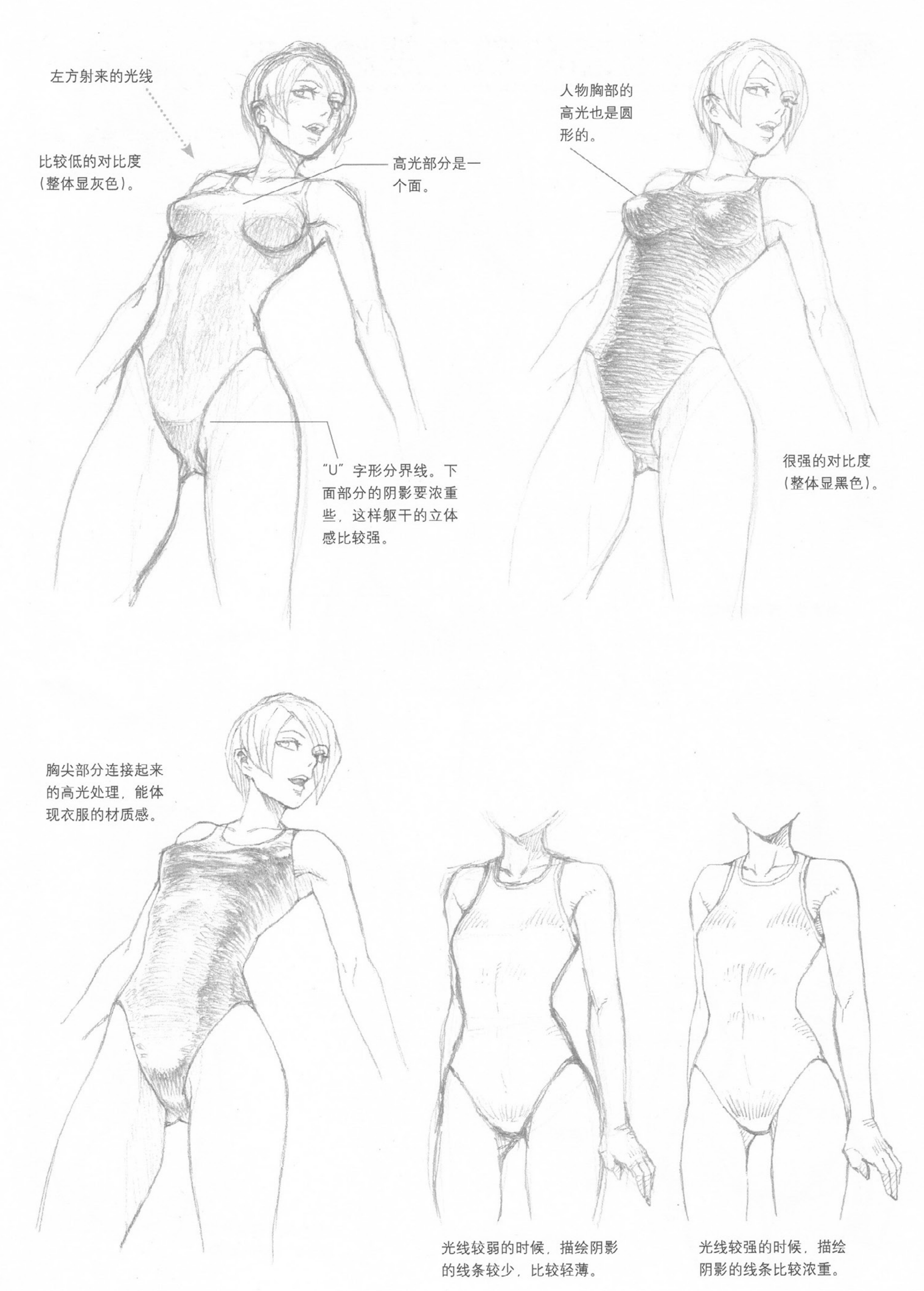
根据肌肉的凹凸画出阴影。



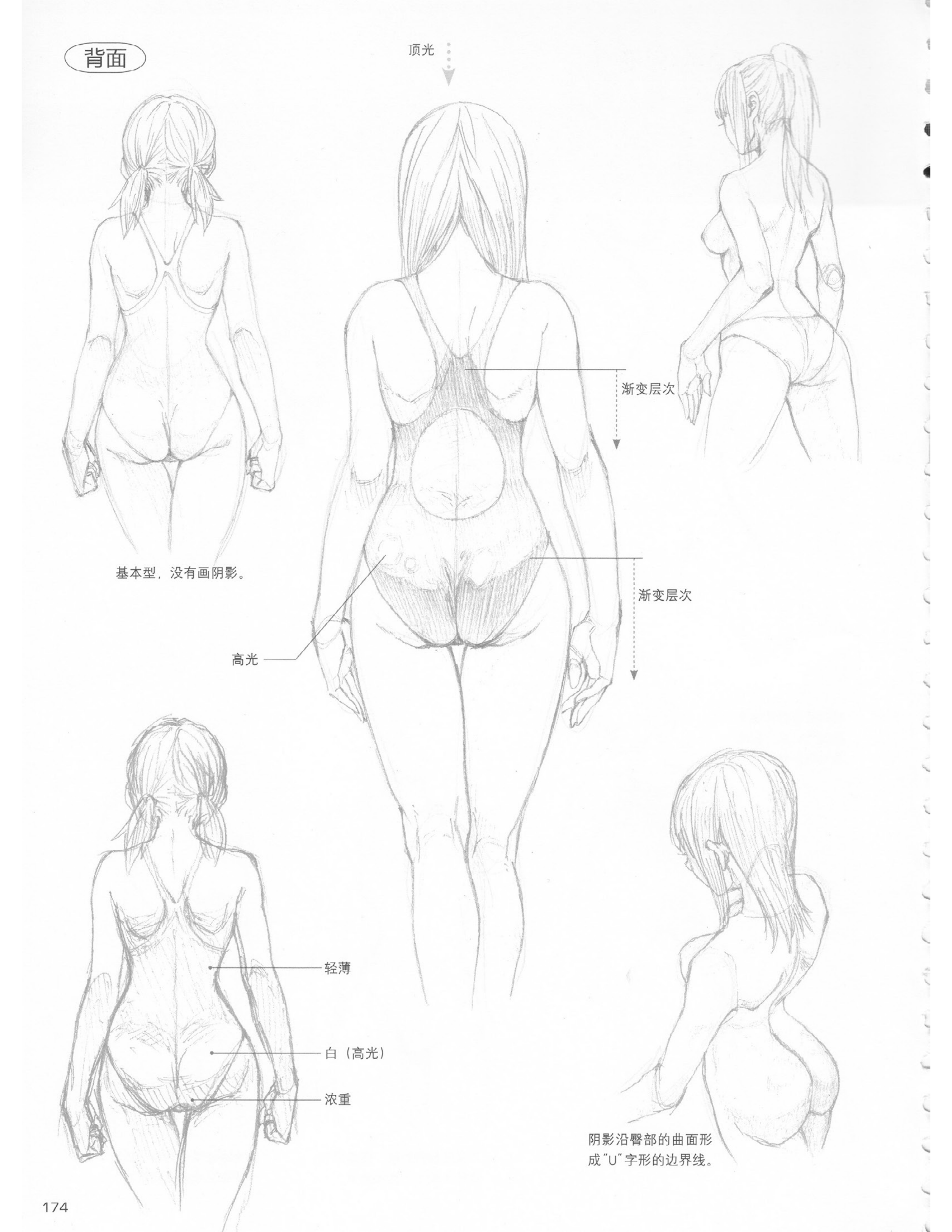


强调肩、胸、紧收的腹部的阴影。



左方射来的光线
比较低的对比度
（整体显灰色）。
高光部分是一
个面。
人物胸部的
高光也是圆
形的。
"U" 字形分界线。下
面部分的阴影要浓重
些，这样躯干的立体
感比较强。
很强的对比度
（整体显黑色）。
胸尖部分连接起来
的高光处理，能体
现衣服的材质感。
光线较弱的时候，描绘阴影
的线条较少，比较轻薄。
光线较强的时候，描绘
阴影的线条比较浓重。


背面
顶光
渐变层次
渐变层次
基本型，没有画阴影。
高光
轻薄
白（高光）
浓重
阴影沿臀部的曲面形
成“U”字形的边界线。

## 仰角下身体的表现

人的躯干是由曲线构成的圆柱体，表现的时候要注意这一点。



# 大动态时身体的表现

## 弹跳、跃起的姿态

画的时候要意识到可以通过不同角度来展现角色。仰角和广角的感觉会很有魄力。





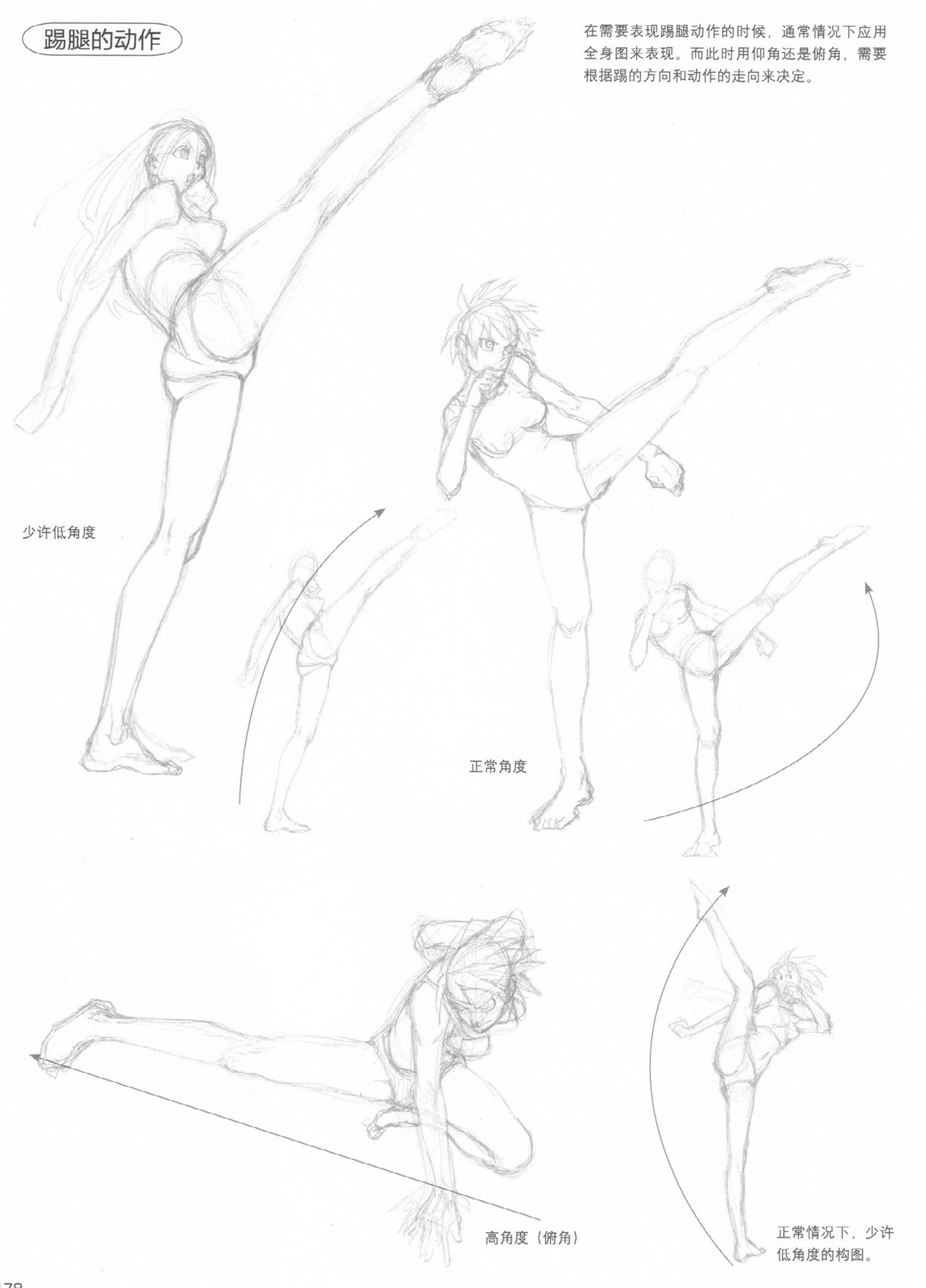
少许俯角 + 广角

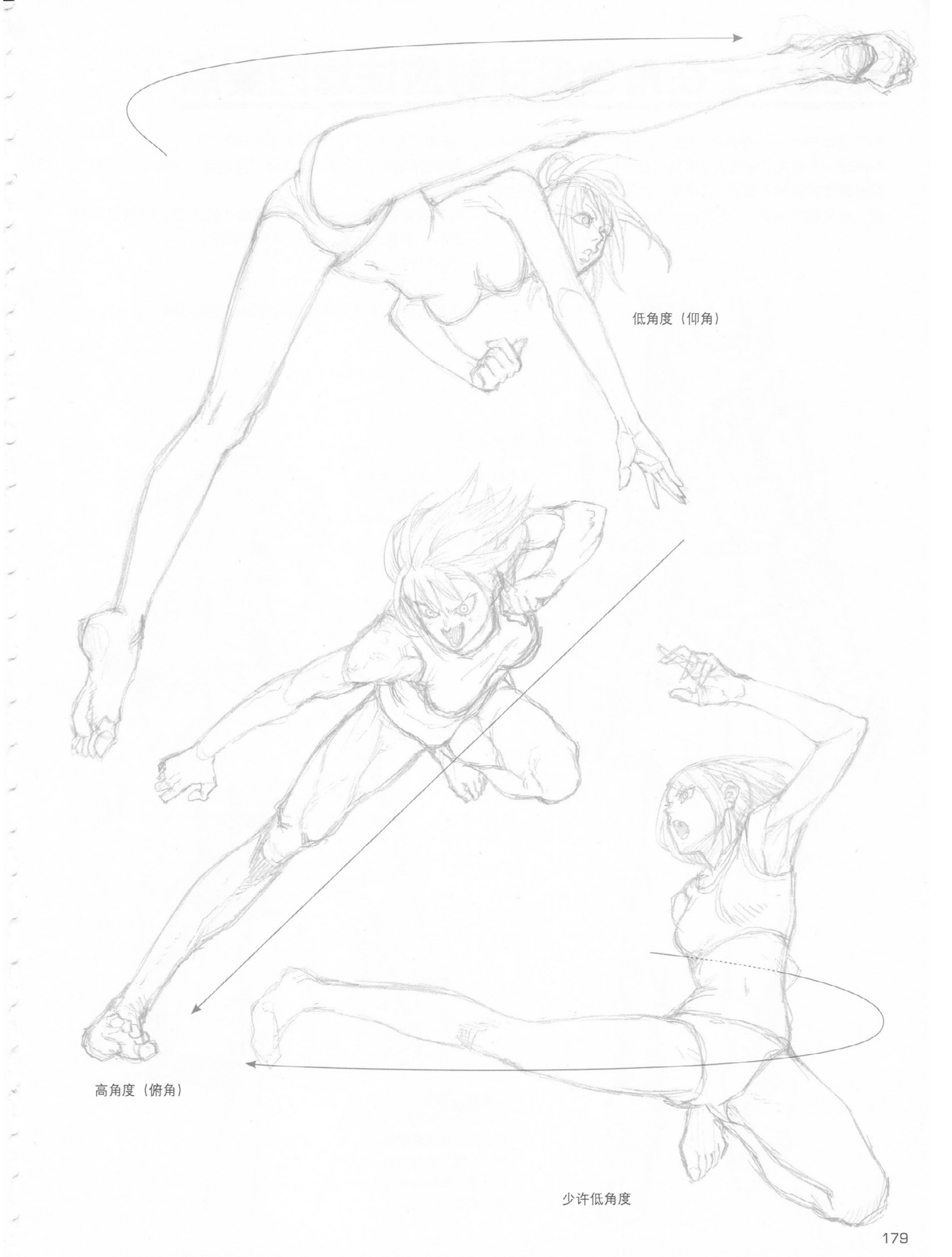
俯角 + 广角

俯角 + 广角

## 踢腿的动作

在需要表现踢腿动作的时候，通常情况下应用全身图来表现。而此时用仰角还是俯角，需要根据踢的方向和动作的走向来决定。




低角度（仰角）
高角度（俯角）
少许低角度

# 专业人士在角色设计时应注意的要点

为了给本书作一个总体性的总结，我们拜托森田和明老师来写一下有关“专业人士在角色设计时应注意的要点”。这时繁忙的森田老师说：“只画脸就可以吗？”看我没反应，他又客气地说：“得给我一个主题啊。”

“按照‘女战士’的形象来画如何？”

“那我试试吧。不过如果这样‘只画脸’就有点太简单了吧。”

这时我才意识到，只是一个概念化的主题，没有具体的要求，专业人士会认为你只需要画脸。

“那就拜托您了！”

于是很快，带有文字说明的原稿就送到编辑部了。



**草图 1**

根据想象直接画出来的。大体设计基本在这个阶段完成。根据设计图再进行修正，或者为图像增加其他感觉。

这时的设计是：

●制服＋铠甲

●优等生的感觉

（森田）



**草图 2**

考虑与正面的感觉相统一，画出人物背面的样子，找到绘制的最佳感觉。

森田老师说，“草图 1 是根据设想直接画出来的”。这里我们可以看到，最初设计时考虑到的要素是“制服 + 铠甲”（整体、轮廓性的设计）以及“优等生的感觉”（角色性）。
这样角色的基本概念在不经意间已经形成，这也是角色设计的基础所在。
而随后，作为确定上半身感觉的三张图如下所示。

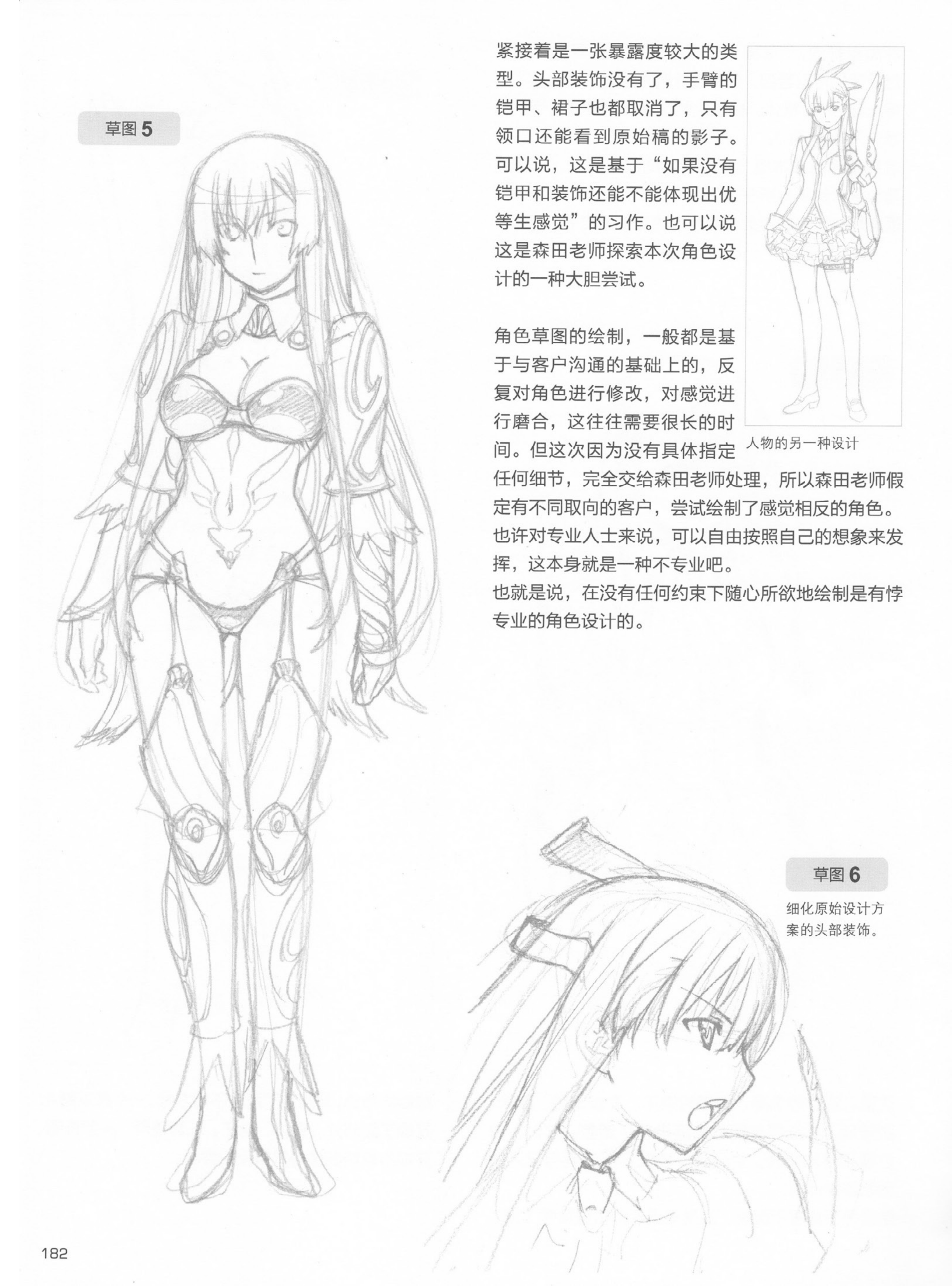
**草图 3**



**草图 4**



这里，头部的饰品、左臂的铠甲、胸部周围、胸衣、腰带等，都按照俯视的角度进行了调整。这时，角色设定更加明确，也是设计者在不断追问自己人物形象还缺什么。
这里并不是随便画画，而是森田老师根据草图 1 所绘制的角色，又画出了两种不同方案。一个是草图 4，是除了面部外，身体、裙子、左臂铠甲、头部饰物、脚都与原始图像感觉相反的尝试。




紧接着是一张暴露度较大的类型。头部装饰没有了，手臂的铠甲、裙子也都取消了，只有领口还能看到原始稿的影子。可以说，这是基于“如果没有铠甲和装饰还能不能体现出优等生感觉”的习作。也可以说这是森田老师探索本次角色设计的一种大胆尝试。

角色草图的绘制，一般都是基于与客户沟通的基础上的，反复对角色进行修改，对感觉进行磨合，这往往需要很长的时间。但这次因为没有具体指定任何细节，完全交给森田老师处理，所以森田老师假定有不同取向的客户，尝试绘制了感觉相反的角色。也许对专业人士来说，可以自由按照自己的想象来发挥，这本身就是一种不专业吧。
也就是说，在没有任何约束下随心所欲地绘制是有悖专业的角色设计的。

人物的另一种设计

细化原始设计方案的头部装饰。

## 完成



## 点评

角色设计基本完成

关键点

●设计时注意各部分线条的疏密要有所区分，形成一定的对比

●注意整体感觉不要太单调

●不要花费过多的时间

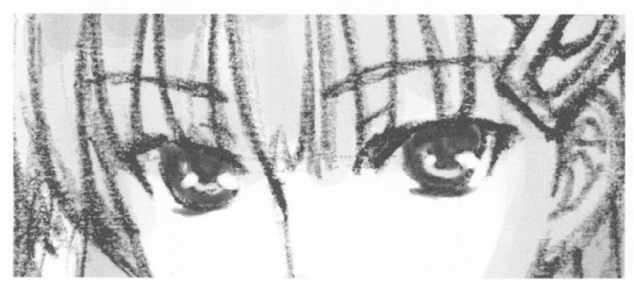
这就是设计的整个过程。

最终稿与初稿中一些细微的区别就请读者自己来寻找发现吧。而“为什么要改，是如何确定的”也请读者根据森田老师的批注来思考一下吧。

只有像这样多思考、积累经验，才能在确定角色设计的草图绘制中更加熟练。

## 处理后的样图





绘制以及灰度处理：森田和明
解说：林晃

## 森田和明的草图习作图例集

这是作为本书的封面候选所绘制的草图。



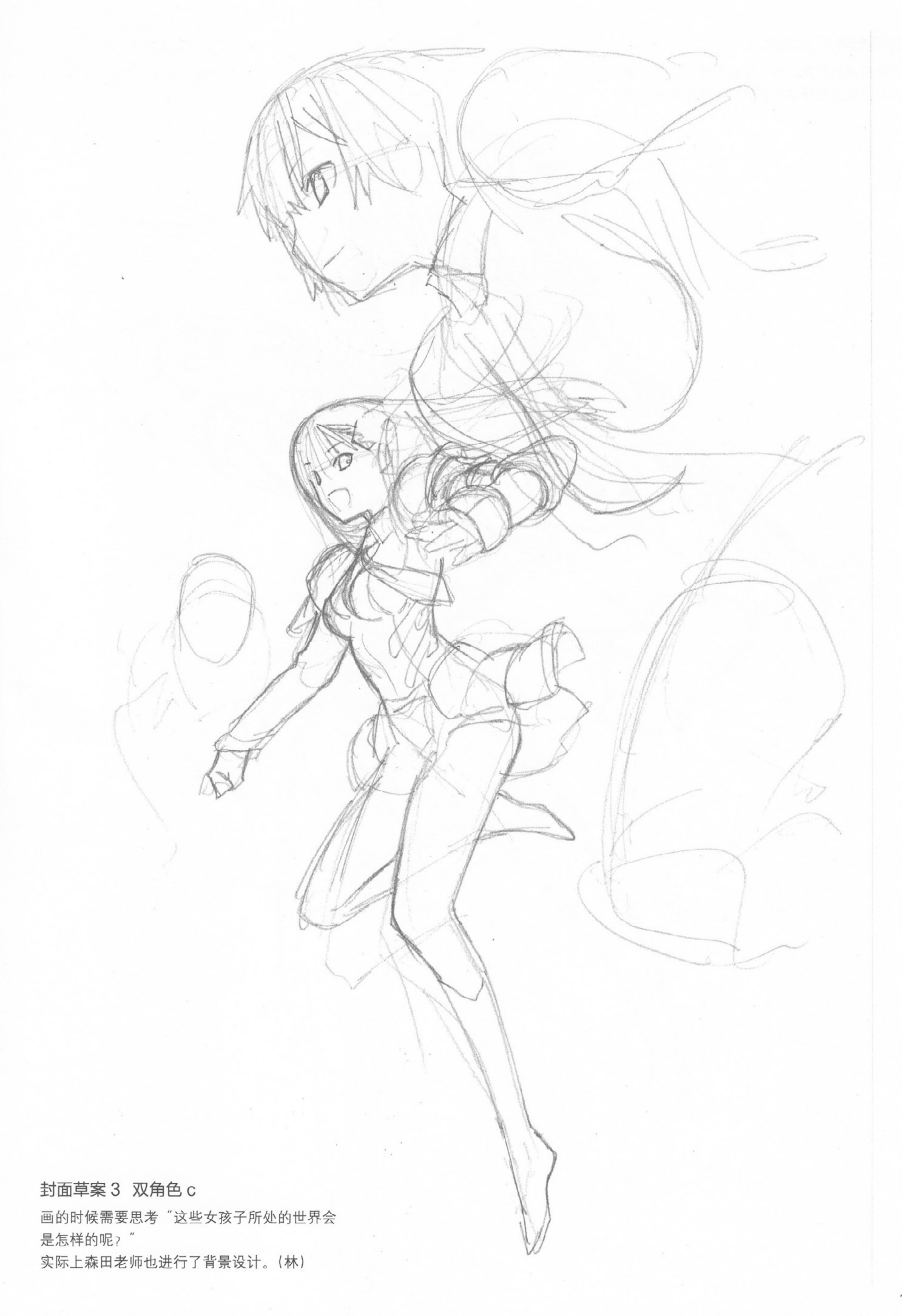
封面草案 1　双角色 a

将主要角色和进行角色设计时试画的角色设定为战友关系。



封面草案 2 双角色 b

远处的角色最终会将色调弱化，以致于在画面中喧宾夺主。（森田）



封面草案 3  双角色 c

画的时候需要思考“这些女孩子所处的世界会是怎样的呢？”

实际上森田老师也进行了背景设计。（林）

## 封面草案 4　单角色 a

俯视角度的回身动作，但如果使用这个方案，给人的感觉会是该书是在讲铠甲或服装设计的。





### 封面草案 5  单角色 b

偶尔也会想画这种感觉的角色。如果不画点另类的感觉会很枯燥……

封面草案 确定稿

就应该是这样的感觉吧。



### 森田和明简介

Morita Kazuaki

出生于日本静冈县。1996 年作为漫画助手师从大野老师，1998 年开始参加 Go office 的漫画技法书制作，负责封面图的绘制。2000 年开始从事电脑游戏的角色设计以及原画创作，2002 年进入 Logistics 公司，在公司的 Team Till Dawn 工作。之后参与了 PS2 游戏《泪之腕轮传说 2 ——贝尔维克传说》、动画《濑户的花嫁》等各种角色设计、原画、作画监督、插图的绘制等工作。

# 后记

无论漫画、动画还是插图，画女性人物都是一个永恒的主题。
最近查看网络上的图像网站，无论是专业人士还是业余爱好者，网站上大家都在反映一个问题，那就是女性的身体很难把握好。
虽然绘制女性角色的难度与画男性或者其他角色没有太大差别，但因为喜欢画女性的人很多，所以这个问题也就经常被大家所提及了。
在二维空间中，女性要用曲线来表现，还要结合使用复杂的圆柱形来体现出立体感。如果不了解基本的原则和构成盲目来画，那么肯定是画不好的。

本书从角色的全身像讲起，介绍了如何画出女孩子可爱的脸蛋以及富有女性特征的身材。从整体到局部，再从局部到整体，从整体和局部两个角度来讲解。这种方法最开始可能会让人觉得比较困难，但通过观察局部，可以对整体形成一个知性的认识，激励读者对整体进行思考。
观察然后思考，通过思考以理论为基础进行绘画（再构成及其表现），这是提高绘画水平的必经之路。

画是在思考后才能动笔开始的，只要明白了这一点就会很快提高。
如果对于之前漠视或者想要仔细审视的东西都能够换个角度来看，那就太好了。
想好再画也许会少了一些随意凭感觉来画的乐趣，但如果一直随意勾画，无论多长时间都是不会有太大进步的（当然随性而画也是很重要的，需要区分随性和认真）。

把握形态，了解形的连接（构造），边画边思考，不断积累。如果有一天你突然产生了“不知道怎么画才好”、“想要画得更好”的想法，那么另一扇门就在你面前打开了。

绘制独具个性的可爱角色即可从这里开始。
希望本书能够为广大漫画爱好者提供有力的帮助。

Go office 林晃

**版权登记号**：01-2010-3591

**图书在版编目（CIP）数据**

林晃和角丸圆讲美少女画法 /（日）林晃，角丸圆编著；德米特莉译. —北京：中国青年出版社，2010.8
（日本漫画大师讲座；1）
ISBN 978-7-5006-9386-4
I. ①林… II. ①林…②角…③德… III. ①女性－漫画：人物画－技法（美术） IV. ① J218.2
中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 115152 号

**责任编辑**：唐丽丽 王丽锋 白 峥
**封面设计**：唐 棣

书　　名：**日本漫画大师讲座❶林晃和角丸圆讲美少女画法**
编　　著：（日）林晃 角丸圆

**出版发行**：中国青年出版社
地　　址：北京市东四十二条 21 号
邮政编码：100708
电　　话：(010) 59521188 / 59521189
传　　真：(010) 59521111
企　　划：中青雄狮数码传媒科技有限公司

印　　刷：利丰雅高印刷（深圳）有限公司
开　　本：787 x 1092 1/16
印　　张：12
版　　次：2010 年 8 月北京第 1 版
印　　次：2011 年 2 月第 2 次印刷
书　　号：ISBN 978-7-5006-9386-4
定　　价：37.00 元

责任编辑　唐丽丽
王丽锋
白　峥
封面设计　唐　棣

# 日本漫画大师讲座 1.

## 林晃 X 角丸圆

在“漫长”的漫画学习道路上，无论你是初学者还是业内高手，本书都可以配合读者自身的程度进行指导，且可以反复学习使用。本书收录了近800幅图例，不仅可以使读者深入了解绘制美少女的技法关键点，还能直观感受到漫画大师的“绘制现场”。

本书是林晃先生和角丸圆先生精心编著的漫画技法完美教程，书中通过生动而精致的图例讲述绘画的知识点，并辅以简明扼要的图注，将绘制美少女最实用、最根本的技巧直观表达出来。这些看似简单的讲解包含了作者多年的绘画经验和大量的创作心得，是作者的呕心沥血之作。相信本书能够为广大动漫爱好者指点出正确的绘画学习之路。

**只要稍微动动脑筋，就可以画出超级可爱的美少女！**

- 日本 Amazon 网络书店读者好评 4 颗星
- 讲解美少女漫画技法的“终极版”
- 无论你的基础如何，都能掌握各种美少女的画法
- 无论你的画风如何，都可以提升美少女漫画的绘制实力

特别收录：专业人士在角色设计时应注意的要点

联合推荐














上架建议：动漫——卡漫技法


ISBN 978-7-5006-9386-4
9 787500 693864 >

定价：37.00 元